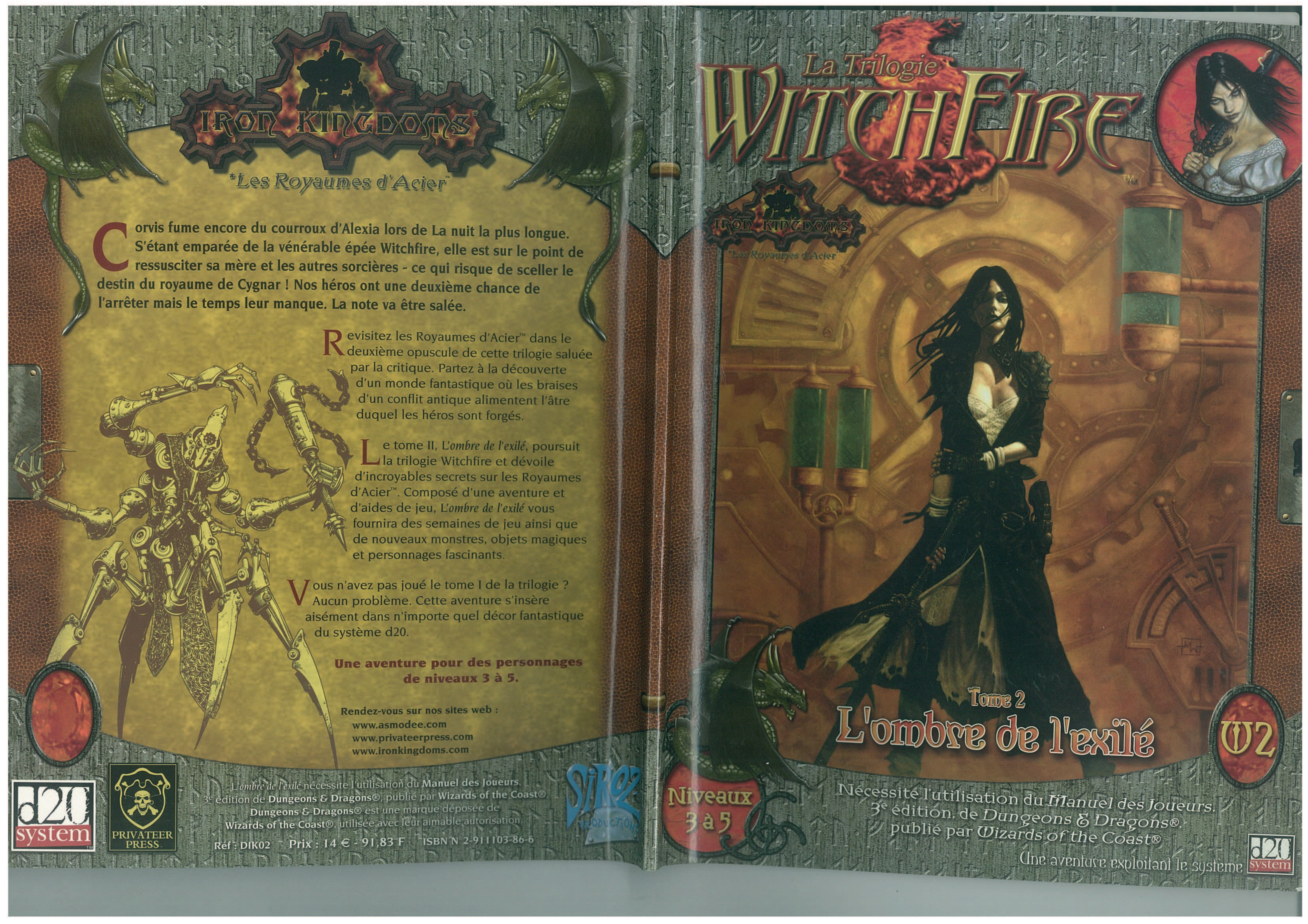
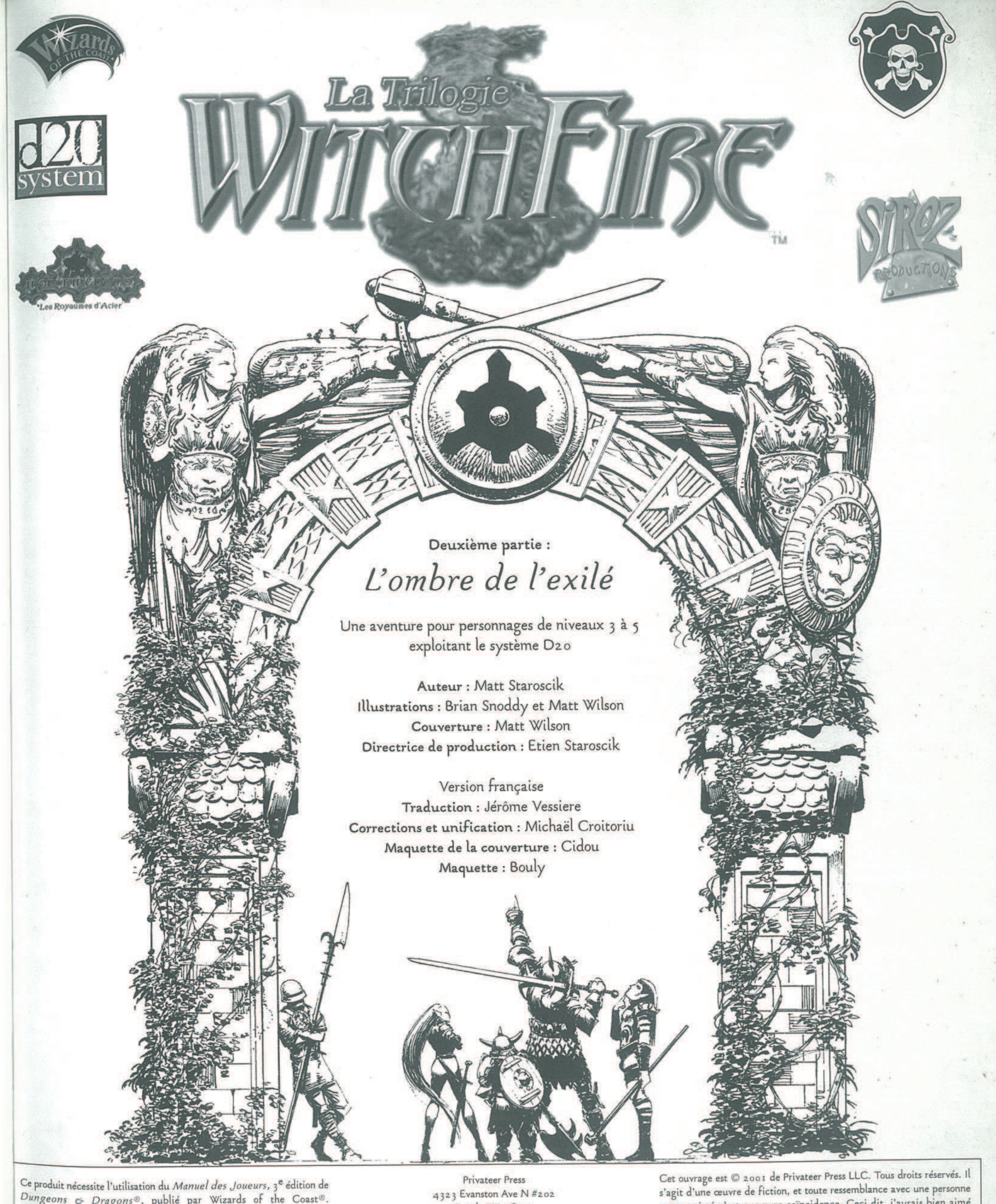

Iron Kingdoms*
*Les Royaumes d'Acier™
Corvis fume encore du courroux d'Alexia lors de La nuit la plus longue. S'étant emparée de la vénérable épée Witchfire, elle est sur le point de ressusciter sa mère et les autres sorcières - ce qui risque de sceller le destin du royaume de Cygnar ! Nos héros ont une deuxième chance de l'arrêter mais le temps leur manque. La note va être salée.
Revisitez les Royaumes d'Acier™ dans le deuxième opuscule de cette trilogie saluée par la critique. Partez à la découverte d'un monde fantastique où les braises d'un conflit antique alimentent l'âtre duquel les héros sont forgés.
Le tome II, L'ombre de l'exilé, poursuit la trilogie Witchfire et dévoile d'incroyables secrets sur les Royaumes d'Acier™. Composé d'une aventure et d'aides de jeu, L'ombre de l'exilé vous fournira des semaines de jeu ainsi que de nouveaux monstres, objets magiques et personnages fascinants.
Vous n'avez pas joué le tome I de la trilogie ? Aucun problème. Cette aventure s'insère aisément dans n'importe quel décor fantastique du système d20.
Une aventure pour des personnages de niveaux 3 à 5.
Rendez-vous sur nos sites web :
www.asmodee.com
www.privateerpress.com
www.ironkingdoms.com
d20 system
Privateer Press
L'ombre de l'exilé nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, 3e édition de Dungeons & Dragons®, publié par Wizards of the Coast®
Dungeons & Dragons® est une marque déposée de Wizards of the Coast®, utilisée avec leur aimable autorisation.
Réf : DIK02 Prix : 14 € - 91,83 F ISBN N 2-911103-86-6
Siroz
La Trilogie
Witchfire™
Iron Kingdoms
Les Royaumes d'Acier
Tome 2
L'ombre de l'exilé
W2
Niveaux 3 à 5
Nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, 3e édition de Dungeons & Dragons®, publié par Wizards of the Coast®
Une aventure exploitant le système d20 system



Deuxième partie :

L'ombre de l'exilé

Une aventure pour personnages de niveaux 3 à 5 exploitant le système D20

Auteur : Matt Staroscik
Illustrations : Brian Snoddy et Matt Wilson
Couverture : Matt Wilson
Directrice de production : Etien Staroscik

Version française
Traduction : Jérôme Vessiere
Corrections et unification : Michaël Croitoriu
Maquette de la couverture : Cidou
Maquette : Bouly

Privateer Press
4323 Evanston Ave N #202
Seattle WA 98103
Tél. : (206) 545-2943
Fax : (206) 770-7373
http://www.privateerpress.com
frontdesk@privateerpress.com







Table des matières

Remerciements

Il est maintenant temps de remercier tous ceux qui ont contribué à la création de ce scénario. Daniel Kaufman, pour avoir joué le rôle du docteur ès règles. Andrew Flynn pour la rédaction et sa sagesse nautique. Devinae des *Furious Pantaloons*, pour avoir amusé Etien lorsque Matt S. travaillait tard le soir. John Ringloff, pour son aide sur www.ironkingdoms.com. Joe Martin et Douglas Seacat, pour avoir rejoint l'équipe. Jamis Buck, pour tous ses produits gratuits (www.rpgplanet.com/dnd3e/generators/). Enfin, merci à tous ceux qui nous ont apporté leur soutien en achetant le premier volume de la trilogie. Nous ferons de notre mieux pour sortir nos belles œuvres en temps et en heure. Dans l'attente, rendez-vous sur le net...



Introduction

Ravis de vous retrouver dans les Royaumes d'Acier



Nous sommes heureux de vous revoir au sein de la trilogie Witchfire ! Ce livret, le deuxième de la série consacrée aux aventures du système d20, a été conçu pour un groupe de niveaux 3 à 5. Il reste toutefois adaptable à n'importe quel type de personnage (PJ). Il est préférable que les personnages aient joué la première partie, même si cela n'est pas une nécessité. En effet, le maître de jeu (MJ) peut parfaitement faire de cette aventure un scénario totalement indépendant du reste de la trilogie. En tout cas, vous aurez impérativement besoin du *Manuel des Joueurs* de la 3e édition de *Dungeons & Dragons®* pour jouer ce scénario. Le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres* seront également très utiles. Dans le texte, ces ouvrages sont abrégés comme suit : MJ, GM et MM. S'il existe une page de référence, elle figure après l'abréviation (*i.e.* GM93).

À l'instar de tous les bouquins de jeu de rôles fantastique de Privateer Press, la trilogie Witchfire se déroule dans les Royaumes d'Acier, un monde en passe de vivre une véritable révolution industrielle. Acier et sorcellerie restent les principaux moteurs, mais l'énergie à vapeur, les armes à feu et autres atours modernes se font monnaie courante. En outre, les Royaumes d'Acier foncent tête baissée vers un changement radical - une guerre totale. Les royaumes, nés d'un bain de sang vieux de deux siècles, revisiteront bientôt leurs origines. En effet, un ennemi depuis longtemps oublié prépare sa vengeance. Ces événements cataclysmiques se mettent en branle dans ce volet de la trilogie et modèleront le futur des Royaumes d'Acier dans les ouvrages à venir. Quoi qu'il en soit, il est possible de transplanter cette aventure dans tout autre monde fantastique choisi par le MJ et donc de mettre de côté toute référence aux Royaumes d'Acier.

À l'instar du premier tome de la trilogie Witchfire, cette aventure est divisée en trois actes. Bien que le MJ puisse, à son gré, intervertir de nombreux événements, ces actes suivent un ordre précis. Pour préserver l'intrigue, un minimum de linéarité est nécessaire, fait que le MJ doit évidemment tenter de dissimuler aux yeux des joueurs.

Pour plus d'informations sur le décor de campagne des Royaumes d'Acier, rendez-vous sur le site web www.ironkingdoms.com. En outre, sachez qu'un supplément entièrement consacré aux Royaumes d'Acier verra le jour dans le courant de l'année 2002.

Usages

Pour économiser de la place, les caractéristiques des monstres et personnages non joueurs (PNJ) sont abrégées. Les ennemis ont un facteur de puissance (cf. GM165). Les caractéristiques des PNJ principaux et des monstres se trouvent dans les appendices et ne reviennent pas dans le corps de texte principal. Si quelque référence au tome I de la trilogie Witchfire apparaît, la page est précédée de la mention " NPL ". Les parties de texte qu'il faut lire à haute voix aux joueurs apparaissent en gras.

Résumé de l'aventure

Au terme du premier volet de la trilogie Witchfire, Alexia Ciannor décampa avec le corps de sa mère, exécutée dix ans plus tôt pour pratique de sorcellerie dans la ville de Corvis. Alexia réanima également les autres sorcières et déroba l'épée magique Witchfire, l'arme même utilisée pour exécuter les cinq femmes. Elle a l'intention d'utiliser le pouvoir de Witchfire pour ramener totalement sa mère à la vie. Les sorcières ainsi ressuscitées voudront alors se venger des gens qui organisèrent contre elle un coup monté... car coup monté il y eut, manigancé par le maléfique magistrat Ulfass Borloch et le mystérieux magicien Vahn Oberen.

Lors du premier acte de cette aventure, les PJ apprendront une partie des plans d'Alexia. Elle remonte un affluent du fleuve Noir en direction d'un vieux temple ayant la capacité légendaire de ramener les morts à la vie. C'est assurément là-bas qu'aura lieu la résurrection de sa mère. Les PJ vont devoir lui donner la chasse et passeront des heures poignantes à remonter la rivière dans un navire à vapeur. Dans le deuxième acte, les PJ découvriront le temple et se mettront à la recherche d'Alexia. Mais sauront-ils l'arrêter avant qu'elle ne mène à bien son plan ? Enfin, lors du troisième acte, les PJ retournent à Corvis et découvrent que la ville a été prise par son vieil ennemi. Ils rencontreront de nouveau le capitaine du guet Julian Helstrom et apprendront que les envahisseurs ont jeté en prison leur ami, le père Pandor Dumas. Une mission de sauvetage semble être à l'ordre du jour...



Les Royaumes d'Acier



Les aventures de la trilogie Witchfire se déroulent dans la région de la ville de Corvis, une vieille cité du royaume de Cygnar, l'un des Royaumes d'Acier. Corvis se trouve au confluent du fleuve Noir et de la Langue du Dragon. Ainsi, la ville est devenue un important centre de commerce entre les Royaumes d'Acier et les contrées naines de Rhul au nord. Il s'agit d'une ville à l'histoire riche et son emplacement en fait un lieu de choix pour les aventuriers en herbe. Son histoire torturée et sa culture cosmopolite en font la plus célèbre ville des Royaumes d'Acier.

Corvis et le royaume de Cygnar sont beaucoup plus détaillés dans la première partie de cette trilogie. Tous deux seront totalement décrits dans le supplément consacré aux Royaumes d'Acier devant être publié dans le courant de l'année 2002. Plutôt que de répéter ces informations, il est temps pour nous de jeter un œil global à ces derniers.

La naissance des Royaumes d'Acier

Il y a de cela plus d'un millier d'années, les contrées aujourd'hui connues sous le nom de Royaumes d'Acier étaient un bourbier de cités-États en guerre. De puissants souverains émergeaient avant de disparaître dans le plus grand anonymat, mais dans le royaume chaotique alors appelé les " Mille Cités ", nul potentat ne pouvait bien longtemps conserver ses terres. Les nations elfes et naines du continent, bien plus vieilles, sages et stables, contemplaient le tragique conflit humain mais décidèrent de ne jamais intervenir. En ces rares occasions où elles furent attaquées par un stupide seigneur de guerre humain, leur réponse fut rapide et dévastatrice. Rapidement, les Mille Cités apprirent à ne pas se mêler de leurs affaires.

Alors que la situation semblait avoir atteint un point de non-retour, alors que la civilisation humaine du continent semblait condamnée à une éternité de conflits, les premiers drakkars de l'empire d'Orgoth accostèrent sur une plage située non loin de l'actuelle cité de Caspia.

Les explorateurs orgoth étaient les représentants d'une société militaire particulièrement disciplinée venue de l'autre côté du golfe de Cygnar. Il s'agissait d'une nation d'humains féroces et brutaux, aux us noirs et répugnants. Voyant là une opportunité de conquête, ils lancèrent sur-le-champ une invasion et une guerre de domination. Les citoyens des Mille Cités furent pris par surprise mais combattirent avec courage - et sans résultat. Même si deux siècles de résistance sanglante agitèrent les Mille Cités avant qu'elles ne fussent totalement pacifiées, le pays tomba rapidement sous le contrôle orgoth.

L'empire d'Orgoth occupa la région pendant huit cents ans. Durant cette ère, les envahisseurs songèrent à assimiler les elfes et les nains, mais le prix à payer pour une telle invasion aurait été exorbitant. Ils laissèrent donc les imprévisibles et xénophobes elfes en paix et se livrèrent parfois au commerce avec les nains de Rhul - certains humains en veulent encore aux nains d'avoir " collaboré ", mais cela reste rare au moment où se déroulent les événements de la trilogie Witchfire.

Le règne orgoth fut relativement paisible pendant quatre cents ans. Inévitablement, une rébellion s'organisa. Elle provoqua deux nouveaux siècles de conflits essaimés. Finalement, l'empire d'Orgoth fut vaincu et repoussé de l'autre côté de la mer. Toutefois, lors de sa retraite, l'empire prit le temps de détruire toutes ses archives, artefacts et constructions - si bien qu'à ce jour, les historiens en savent bien peu malgré des siècles d'occupation. En outre, les Orgoth salèrent les champs, empoisonnèrent les puits et mirent le feu aux villes. Le Fléau fut leur ultime acte de barbarie.

Nombre de légendes traitent des derniers jours de la rébellion - des récits parlant de mystérieux alliés ayant contribué à l'évincement des envahisseurs. On dit également que sans aide extérieure, il aurait été impossible de vaincre les Orgoth et que les chefs des rebelles conclurent certainement de dangereux marchés avec des puissances infernales. Si cela est vrai, les Royaumes d'Acier n'ont pas réglé cette vieille dette. Vu le manque d'archives historiques sur l'époque, nul ne saurait distinguer la vérité dans tout cela. Seul le temps dira si les légendes ont un fond de vérité.

Une fois les Orgoth repoussés, des arrivistes tentèrent de tirer parti de la situation et de petits conflits éclatèrent, semblables à ceux de l'époque des Mille Cités. Néanmoins, les chefs de la rébellion avaient d'autres projets et les seigneurs de guerre en herbe furent terrassés, aussi rapidement que brutalement. Alors que l'armée rebelle maintenait la paix, ses chefs se réunirent à Corvis. Bien que la ville souffrit encore du Fléau, elle constituait le meilleur lieu de réunion du royaume - du fait de sa position centrale et des facilités existant pour s'y rendre. Dans les froides pièces en marbre de l'hôtel de ville de Corvis, les chefs rebelles tinrent le conseil des Dix. Des semaines de débats animés s'ensuivirent mais une fois ceux-ci terminés, les célèbres traités de Corvis furent signés et les Royaumes d'Acier naissaient.

Soldats orgoth





" Certes, chacun comprend les traités de Corvis comme il le souhaite... mais les accords les plus importants ne furent jamais couchés sur le papier. Les Royaumes d'Acier sont nés d'une série de bains de sang et de pactes obscurs, et cela signera leur perte. "
- Torven Wadock

Les Royaumes d'Acier de nos jours

Depuis la ratification des traités de Corvis, il s'est passé beaucoup de choses et les armées rebelles sont devenues les armées royales. Voici un aperçu des cinq Royaumes d'Acier existant. Les humains constituent le plus gros de la population mais il n'est pas rare de rencontrer des nains dans le nord, là où le temps est plus frais. Où qu'on se trouve, les elfes sont particulièrement rares et certains pensent que le fait d'en voir un est un mauvais présage.

Le royaume de Cygnar

Le Cygnar est le plus grand et le plus puissant des Royaumes d'Acier. Sa capitale est Caspia, située à l'embouchure septentrionale du fleuve Noir. Il accueille également Corvis, la cité des fantômes, berceau des traités du même nom et carrefour du commerce du royaume. Le Cygnar est une contrée loyale, gouvernée par le bon roi Leto Raelthorne. C'est un royaume riche doté d'une puissante armée, qui abrite de nombreux magiciens et ingénieurs de talent. Le Cygnar dispose d'un gouvernement et d'une culture raffinés, et chacun sait qu'il s'agit du joyau des Royaumes d'Acier. Évidemment, les hommes du roi ne peuvent pas être partout à la fois et un certain désordre règne encore dans les régions sauvages séparant les grandes villes du Cygnar.

Le roi Leto le Jeune, comme on l'appelle, renversa son frère aîné Vinter Raelthorne IV, qui était un homme violent et implacable, tout comme l'était son père avant lui. Le coup d'État fut sanglant mais rapide, et une fois terminé, le peuple se réjouit et accueillit le nouveau roi à bras ouverts. Malheureusement, Raelthorne l'Ancien parvint à échapper à son exécution en s'évadant de sa cellule de Caspia. Nul ne l'a vu depuis plusieurs années. D'aucuns pensent qu'il est mort.

Le royaume d'Ord

Territoire quelque peu retiré, l'Ord est le plus occidental des Royaumes d'Acier. Il possède une longue côte déchiquetée et nombre de ses citoyens vivent au bord de l'eau, gagnant leur vie grâce à la mer. C'est là une vie dangereuse car les eaux des mers occidentales sont impitoyables, sans compter les pirates des îles Scharde qui ne traînent souvent pas très loin. Cet environnement quelque peu hostile a produit les plus talentueux marins du pays, ce qui fait de la marine royale d'Ord une flotte avec laquelle il faut compter malgré ses navires un peu vieillots.

La capitale d'Ord est Merin mais le plus célèbre endroit du royaume est la ville plutôt mal famée des Cinq Doigts. Située non loin de l'embouchure de la Langue du Dragon, l'agglomération des Cinq Doigts est une étape commerciale et une base navale. On y trouve les plus frustes marins des voies fluviales et maritimes. Parfois, même les corsaires au service du Roi Dragon dissimulent leurs couleurs quand ils viennent se ravitailler au port - ou chercher des recrues guère volontaires.

Le royaume de Llael

Royaume quelconque manquant de ressources naturelles, et de main-d'œuvre magique et technique, le Llael survit en exploitant la voie commerciale que constitue le fleuve Noir. Le royaume ne dispose que d'une seule manne - de gros gisements houillers, sans lesquels l'économie serait véritablement désemparée. La plus grosse ville houillère du royaume est Rynr, située à une lieue à peine de l'endroit où le fleuve Noir entre dans le Rhul.

Le roi de Llael est à la tête de l'État, mais sur le papier seulement, car c'est le Conseil des Nobles de la capitale, Marywyn, qui supervise les opérations quotidiennes du royaume. Le Llael dispose d'un système gouvernemental affreusement compliqué faisant de l'Assemblée naine un parangon d'efficacité. Actuellement, le Llael est privé de régent. À la mort du dernier roi, le choix du successeur parut confus et l'affaire a été portée devant les tribunaux pour une durée de huit ans. Dans l'attente, le Conseil des Nobles a désigné un Premier ministre, Lord Deyar Glabryn IX, mais sa place paraît un peu plus permanente avec chaque jour qui passe.

Le protectorat de Menoth

Le protectorat est le plus récent de tous les Royaumes d'Acier. Il naquit d'un schisme religieux au sein du Cygnar, durant lequel les adorateurs de l'antique dieu Menoth commencèrent à contester la religion d'État, l'Église de Morrow. Les partisans de Menoth n'étaient pas nombreux mais leur foi et leur piété n'avaient pas d'égale. Le fervent et bruyant groupuscule eut le sentiment que l'Église et le royaume sombraient dans la corruption et la décadence. Ils mirent chacun en garde contre le prix de la perversité et l'arrivée de l'Armageddon, produisant présages et prophéties pour soutenir leurs affirmations. Le peuple n'accorda guère de valeur à leurs récits alarmistes et le primat de Morrow ne prêta à l'affaire aucune attention officielle. Cela fut d'ailleurs une erreur grave - fatigués qu'on ne les écoute pas, les adorateurs de Menoth décidèrent de passer à l'action.

Leur mécontentement bouillonna pendant plusieurs années pendant qu'ils rassemblaient une armée secrète de fervents partisans. Ce qui fut d'abord un mouvement bien intentionné (mais malavisé) prit tous les airs d'une secte macabre. Le groupuscule extrémiste entama une campagne de sabotage destinée à déstabiliser la religion d'État et à produire les " preuves " du désastre annoncé par leurs prophéties. Leur campagne ne fut pas une totale réussite mais déclencha des hostilités ouvertes entre l'Église de Morrow, les partisans de Menoth et l'armée royale du Cygnar.

Une fois la situation apaisée, les partisans de Menoth se retrouvèrent à la tête d'une partie de la région orientale du Cygnar. Après des semaines de négociation, il fut décidé que le Cygnar conserverait officiellement le contrôle du territoire oriental mais que la religion d'État y serait différente. Cet accord existe encore aujourd'hui sur le papier mais en pratique, le protectorat de Menoth est un royaume à part, dirigé par une austère théocratie. Tout citoyen ou étranger qui enfreint les règles de conduite du protectorat est sévèrement puni, sans compter que le culte de Menoth régit tous les aspects de la vie. Le souverain mortel du protectorat est le Grand Scrutateur et Poing de Menoth, Son Éminence le patriarque Garrick Voyle.

Le royaume de Khador

Ce royaume rustique contraste fortement avec les contrées modernes que sont le Cygnar, le Llael et l'Ord. Il s'agit d'un pays difficile, privé de ressources naturelles, faiblement peuplé d'individus forts et à la mine sévère. Ses citoyens sont des gens simples mais intelligents, honorables et particulièrement indépendants. Leur souverain, le roi Ayn Vanar XXI, est issu d'une longue lignée de guerriers rebelles dont les origines remontent aux premiers nobles terriens qui luttèrent contre l'invasion orgoth, il y a de cela des siècles. Comme on pouvait s'y attendre, le Khador a une forte tradition militaire. Chacun s'entraîne dès son plus jeune âge au maniement des armes et à la tactique et tout citoyen bien portant est réserviste. La magie et la sorcellerie sont plutôt rares dans le Khador, mais les régiments de l'armée disposent de redoutables prêtres de bataille.

Ces dernières années, le Khador a fait montre d'agressivité et d'expansionnisme. Durant les siècles passés, il a livré quelques escarmouches avec ses voisins, et les ancêtres du roi Vanar ont même annexé de riches terres en ressources appartenant au Llael et à l'Ord, sous prétexte que le territoire leur revenait de plein droit selon les termes des traités de Corvis. Aujourd'hui, le Khador semble trop faible pour s'emparer de davantage de terres, mais le Llael et l'Ord ne semblent guère enclin à vouloir reprendre les régions qu'ils ont perdues. En effet, malgré son manque de magie et de technologie, le Khador dispose de formidables guerriers, et toute action militaire entreprise à son encontre ne peut que coûter très cher.

Le dieu Menoth

Le culte de Menoth est ancien, antérieur à l'Église de Morrow de plusieurs millénaires. Menoth est une divinité austère et vengeresse, dont les humains pensent qu'elle a créé le monde et tout ce qu'il renferme. Le fait que Menoth existe est indiscutable car ses prêtres constituaient jadis la classe régnante du pays. Hélas pour Menoth, le message plus édifiant et tolérant de Morrow commença à prendre auprès du peuple si bien qu'aujourd'hui, le culte de Menoth est rare en dehors du protectorat.

Menoth est généralement dépeint comme un géant s'élevant au-dessus de ses adorateurs effrayés. Il exige d'eux qu'ils adhèrent à un code de conduite strict - dont une partie consiste à rendre un hommage constant à ses prêtres et à lui-même. Le concept d'homme capable d'atteindre un statut " divin ", si important dans le culte de Morrow, est un blasphème au sein de l'Église de Menoth car le rôle de l'homme est de servir son créateur, et sa récompense de tomber discrètement dans l'oubli.

Menoth est loyal neutre et ses prêtres ont accès aux domaines de la Connaissance, de la Loi et de la Protection. Certains prêtres mauvais de haut niveau appréciés de Menoth deviennent des Scrutateurs, constituant ainsi les redoutées forces de police et décideurs de l'Église. " Scrutateur de Menoth " est une nouvelle classe de prestige que vous découvrirez dans le supplément consacré aux Royaumes d'Acier.

Par-delà des Royaumes d'Acier

Les Royaumes d'Acier ne constituent bien évidemment pas les seules nations du continent d'Immoren. Des enclaves naines et elfes assez importantes jouxtent les terres des hommes, sans oublier que de l'autre côté des mers sombres de la Côte Brisée, vers l'ouest, se trouve le royaume insulaire du Roi Dragon.

Rhul - le pays des nains

Comparés aux royaumes dynamiques des hommes et aux étranges agissements des impénétrables elfes, les nains constituent la citadelle de l'ordre et de la raison. Nul bouleversement n'a agité leur société depuis plus de mille ans. Même leurs guerres civiles ressemblent davantage à des duels puisqu'elles sont organisées et résolues par le parlement nain, aussi appelé l'Assemblée. Les leaders traditionnels de l'Assemblée sont les Seigneurs de la Pierre, des citoyens nains âgés et respectés dont les origines remontent jusqu'aux Treize Familles qui fondèrent la nation naine. Les autres membres de l'Assemblée sont les représentants des Cent Maisons, les nobles fonciers originels. Cette organisation est responsable de l'édification des lois de la société naine et dispose pour ce faire d'un ensemble complexe de règles procédurales tout simplement appelé " Codex ".

Dans toutes les terres civilisées, les nains sont connus pour leur artisanat et leur ingénierie. N'importe quel enfant est au fait de la qualité du travail de la pierre nain, et l'amour que ce peuple courageux éprouve à l'égard de l'or, des gemmes et autres trésors de la terre est une lapalissade. Ce que nombre de gens ne savent pas, c'est que le talent des nains ne se limite pas aux espaces sombres et confinés des tunnels et donjons. Ils élèvent également de magnifiques palais, châteaux, temples, tours et ponts, un fait qui frappe les visiteurs se rendant dans les terres de Rhul pour la première fois.

Ios - la terre des elfes

Les elfes sont solitaires et secrets - voire xénophobes aux dires de beaucoup. Ils sont également chaotiques et imprévisibles, du moins dans l'esprit plus ordonné des hommes et des nains. Toutefois, une chose est sûre : ceux qui se rendent à Ios sans y être invités n'en reviennent jamais. Le peu de commerce existant entre les elfes et d'autres races ne permet même pas aux étrangers de poser les yeux sur leurs demeures. Évidemment, il y a des rumeurs... D'aucuns prétendent que les elfes sont les maîtres des éléments, que les arbres et les pierres leur chuchotent des secrets, que leurs villes sont bâties autour de temples dédiés à des dieux vivants aussi vieux que le monde... mais nul ne saurait corroborer tout cela. Même les rares elfes qui choisissent de quitter leur contrée natale restent muets à ce sujet.

Tout elfe dont on croise le chemin en dehors de chez lui rentre dans l'une des trois catégories suivantes. Nous avons d'abord le cas du diplomate bien protégé ou du seigneur marchand. On devine parfois ces puissants individus dans les rues de Caspia ou de quelque autre grande ville, cachés dans un palanquin, visibles seulement des gardes elfes masqués qui les entourent. Ensuite viennent les rares elfes bannis. Ces individus pathétiques (et certainement dangereux) ont été marqués au fer et mis au ban de leur société à cause de quelque crime inexpiable. En effet, pour les elfes, qui ont une longévité exceptionnelle, l'exil vers les " contrées barbares " est bien pire que la mort. Enfin, le cas le plus rare est celui de l'elfe qui a la passion des voyages, pris d'une insatiable curiosité qui dépasse sa peur, sa méfiance et son mépris pour le monde extérieur.

Le royaume de Cryx

Loin à l'ouest, dans les eaux côtières infestées de pirates situées de l'autre côté de la Côte Brisée du Cygnar occidental, se trouvent les îles Scharde. Sur la plus grande de ces îles (qui donne son nom à l'archipel) apparaît le royaume de Cryx. La côte déchiquetée donne un aperçu de la véritable nature du royaume - car ce pays est plus noir et perfide encore qu'il n'y paraît au premier abord. Ses habitants sont de féroces trolls, des ogres bestiaux, des humains maléfiques et des sang-mêlé pervertis. Il n'y pas de nains et d'elfes à Cryx, exception faite peut-être des esclaves terrorisés travaillant dans les palais d'obsidienne des nantis et du précieux bétail que l'on trouve sur les marchés côtiers.

Les habitants de cette terre flétrie vivent dans la peur, sous l'ombre menaçante de leur souverain, un vieux dragon connu sous le nom de Toruk. Le Roi Dragon, comme on l'appelle sur le continent, domine ces terres depuis des siècles et ses corsaires terrorisent les côtes occidentales de Cygnar et d'Ord. D'aucuns affirment que Toruk est le plus vieux dragon du monde - peut-être même le premier dragon. Il profite de sa taille et de son pouvoir immenses pour rester personnellement impliqué dans la politique de son royaume, exterminant avec joie les apprentis rebelles et agitateurs en usant de griffes et de feu. Sa cour royale se tient dans un gigantesque palais de pierre noire chauffé par la terre meurtrie sur laquelle il s'élève. Pour l'instant, le roi Toruk semble se satisfaire de son île reculée mais chacun vit dans la peur du jour où il décidera de repousser ses frontières.



" Je l'ai vu écraser des palais d'un battement d'ailes, je l'ai vu sortir ses ennemis de leur repaire de pierre en usant de ses griffes comme de grandes pelles à vapeur... telle la force de la nature qu'il est. Le Cygnar et le reste du monde doivent prier pour que le Roi Dragon ne nous rende pas visite, sans quoi le prix à payer sera terrifiant. "
- Amiral E. R. Samish, marine royale d'Ord

Les Marches d'Héliotrope

Au nord du protectorat de Menoth et à l'est du Cygnar, le pays devient sec et aride. Les forêts clairsemées laissent la place à des cimes de roche rouge, une terre desséchée et des tempêtes de sable. Le pays est hostile, si pauvre que nulle exploration n'y a été entreprise et que les quelques courageux aventuriers qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenus. Chacun sait que les Marches d'Héliotrope sont une barrière infranchissable et que ce qui se trouve de l'autre côté ne vaut pas la traversée.

Personne, pas même l'ermite le plus solitaire ou dément, ne vit dans ce royaume désolé et cuit par le soleil. La communauté la plus proche des Marches d'Héliotrope est celle de Ternon Crag. La petite ville minière se situe à la lisière des Marches, à quelques lieues de la rivière. Ses courageux habitants vivent du charbon et de l'or extraits puis envoyés ver le Cygnar et le Llael. Les habitants de Ternon Crag en savent certainement plus au sujet des Marches d'Héliotrope mais leur conseil se résume à ceci : " N'y allez pas. "

En fait, les terres arides des Marches d'Héliotrope ne sont pas dénuées de vie. Elles abritent même une race encore inconnue dans les Royaumes d'Acier - les skornes. Cependant, ne vous inquiétez pas, les royaumes occidentaux les découvriront bien assez tôt. Tapis dans les étendues de sable, les skornes se préparent à la guerre et à leur tête se trouve le roi déchu du Cygnar, Vinter Raelthorne IV. Après s'être échappé de la prison royale de Caspia, Raelthorne l'exilé se mit à préparer sa vengeance. Il fit la promesse de recouvrer sa couronne ou de brûler tout le Cygnar. En tout cas, il avait besoin d'alliés car si ses hommes lui restaient fidèles, ils n'étaient plus que quelques centaines.

Après des années d'exploration et d'organisation, Raelthorne découvrit la terre natale des skornes. Les skornes constituaient une race mystérieuse et solitaire, menant une existence monotone dans les déserts occidentaux surchauffés. En outre, leur société était paralysée par la politique. Les vieux skornes intriguaient et se trahissaient trop pour mobiliser leur nation de manière constructive. Malgré cela, ils disposaient d'un pouvoir latent considérable. Individuellement, les skornes sont de formidables adversaires et leur magie est au niveau de celle des royaumes humains les plus civilisés. Et puis, il possède tout un assortiment de bêtes fauves déchaînées comme jamais le monde extérieur n'en a vues sur un champ de bataille.

C'est dans ce contexte chaotique qu'arriva Raelthorne l'Ancien du Cygnar. Diplomate magistral quand cela sert ses desseins, il parvint à convaincre les anciens skornes de lui confier une petite armée avec laquelle il allait conquérir des terres nouvelles et riches - les Royaumes d'Acier. Bien entendu, l'objectif de Raelthorne est parfaitement égoïste et il compte se servir des soldats skornes pour assouvir sa vengeance. Sa première étape est le vulnérable centre d'affaires de Corvis, depuis lequel il compte ensuite s'emparer de Caspia une fois les renforts skornes arrivés. Au début du tome II de la trilogie Witchfire, Raelthorne et une petite armée skorne sont à quelques jours de Corvis. Le royaume de Cygnar croit qu'aucune menace ne peut surgir des Marches d'Héliotrope. Il se trompe lourdement...





Acte I

Où le groupe découvre le tout dernier plan diabolique d'Alexia et se précipite pour l'arrêter.



Si le groupe n'a pas joué la première partie, l'introduction de cette aventure est assez simple. Le résultat est qu'Alexia Ciannor, une jeune femme douée de formidables talents magiques, est partie au temple d'une déesse oubliée, dans un marais. Elle compte y ranimer sa défunte mère (qui fut exécutée injustement pour sorcellerie) et mettre en œuvre un terrible plan de vengeance.

Certaines personnes refusent que cela arrive. Il y a Vahn Oberen, le magicien maléfique qui orchestra dans l'ombre l'exécution de la mère d'Alexia. Il y a le père Pandor Dumas, l'oncle et le tuteur d'Alexia, qui est le grand-prêtre de Morrow à Corvis. Enfin, il y a le capitaine du guet Julian Helstrom, un ardent défenseur de la ville.

Les mobiles d'Oberen sont purement égoïstes - il sait qu'il finira en haut de la liste d'Alexia, aussi souhaite-t-il l'arrêter et lui reprendre l'épée Witchfire. Le père Dumas et le capitaine Helstrom ont des raisons désintéressées. Ils désirent protéger à la fois Alexia et la ville à laquelle elle s'en prend. Tous deux savent que l'épée Witchfire est importante aux yeux d'Alexia, même s'ils ne comprennent pas pourquoi. Ils veulent donc mettre la main dessus afin de la cacher. Dumas et Helstrom finiront donc par faire appel aux PJ. De son côté, Oberen demeure un adversaire puissant et mystérieux.

Si le groupe a joué la première partie de la trilogie Witchfire, le MJ n'aura pas de mal à faire le lien entre les deux aventures. Suite à la confrontation de l'église, donnez aux PJ deux ou trois jours de répit, d'organisation et d'investigation avant que le père Dumas ne leur parle de la suite du plan d'Alexia. Le père enverra ses acolytes à la recherche des PJ et leur fera demander de se rendre sur-le-champ à l'église de Morrow. Une fois les PJ réunis, le père Dumas s'adresse à eux dans ces termes.

La nuit la plus longue

Il y a de cela quelques jours, Corvis fut envahie par des centaines de morts-vivants fraîchement animés. Cet acte fut perpétré par Alexia Ciannor, qui souhaitait se venger de la ville qui exécuta sa mère. Alexia profita également de la diversion créée par l'attaque pour récupérer le corps de sa mère et l'épée Witchfire (utilisée pour l'exécuter) inhumés dans l'église de Morrow. La ville panse encore ses plaies. Des incendies couvent encore. Pour ne rien arranger, il y a des centaines de criminels à capturer et juger. Le guet ne sait plus où donner de la tête, aussi le capitaine Helstrom et le père Dumas vont-ils avoir besoin d'aide - et faire appel aux vaillants PJ.

« Mes amis, jamais je ne pourrai vous remercier assez pour ce que vous avez fait. Néanmoins, je crains de devoir vous demander votre aide une fois de plus. J'ai découvert la destination de ma nièce et quelqu'un doit l'arrêter. J'espère pouvoir compter sur vous. Le père marque une pause et vous regarde tous. Nos recherches et divinations nous poussent à croire qu'Alexia se rend au temple de Cyriss. Nous ne savons pas précisément où se trouve ce temple, mais nous pensons qu'il se trouve au nord-est de Corvis. Vous devez trouver ce temple, affronter Alexia, l'arrêter et récupérer l'épée Witchfire avant qu'elle ne fasse davantage de mal. Si vous pouvez la ramener saine et sauve, je n'en serai que plus heureux. »

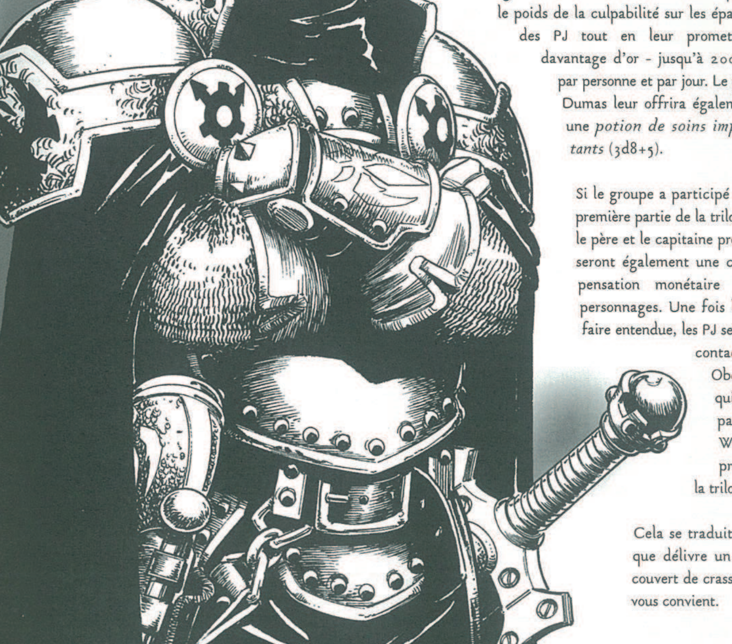
Si les PJ manifestent l'envie de parler au père Dumas, voici ce qu'il leur dira :
- Cyriss est également appelée la déesse mécanique.
- Cyriss n'a que peu de temples. On dit que chacun est en réalité une sorte d'immense machine.
- Le temple en question est censé être assez grand mais pas le plus vaste.
- L'emplacement exact du temple est inconnu mais les archives de l'église, les professeurs de la ville et les explorateurs en savent peut-être davantage. Il est vital de savoir où il s'élève !
- On dit que les mécanismes du temple peuvent ressusciter les morts - ce qui explique qu'Alexia s'y rende. Nous savons donc qu'elle désire rappeler sa mère à la vie.
- La plupart des adorateurs de Cyriss sont bons mais des rumeurs parlent d'une secte maléfique. Le temple est peut-être un endroit dangereux.
- Alexia a commis des actes terrifiants mais elle peut encore se racheter… Le père Dumas aimerait qu'on la lui ramène sans lui faire de mal.
- Même si plusieurs personnes aimeraient voir la mère d'Alexia revenir à la vie, c'est une entreprise trop risquée. La pauvre femme sera sans doute folle et Alexia ne doit pas être entourée d'alliés puissants. Mieux vaut donc laisser les morts en paix - Lexaria n'aimerait pas vivre une épreuve contre nature comme la résurrection.

Si le groupe n'a pas joué la première partie de la trilogie, l'introduction de l'aventure est simple mais différente puisque Julian Helstrom fait appel aux PJ. La ville est incapable de faire face à tout ce qui lui arrive suite aux événements de *La nuit la plus longue* et le capitaine Helstrom doit engager quelqu'un pour rester au fait des agissements d'Alexia. Le père Dumas, l'oncle d'Alexia, a appris qu'elle se rendait au temple de Cyriss et a demandé au capitaine Helstrom de trouver des personnes de confiance pour l'arrêter.

Le capitaine Helstrom rencontrera les PJ en personne, choisissant le moment opportun pour les aborder dans une taverne ou une ruelle déserte.

Un officier du guet vous aborde. Sa cape traditionnelle et son insigne en disent long sur son grade, même s'il porte une armure d'officier de l'armée du Cygnar - sans doute s'agit-il d'un vétéran. « Auriez-vous quelques minutes à me consacrer, mes amis ? J'ai une proposition à vous faire. » L'officier vous montre son insigne en cuivre poli. « Je suis le capitaine Julian Helstrom. J'ai besoin d'aide pour une affaire importante mais avec l'attaque récente de la ville, je manque cruellement d'hommes. Êtes-vous intéressés par quelques jours de travail contre un bon salaire ? »

Le capitaine Helstrom fera alors le résumé de la situation : il faut retrouver une jeune ensorceleuse, Alexia Ciannor. Elle se rend au légendaire temple de Cyriss, censé se trouver au nord-est de Corvis. Elle ne doit pas atteindre le temple. Si elle y parvient, il faut l'arrêter, quoi qu'elle y fasse. En outre, elle est en possession d'une épée magique qu'il est nécessaire de restituer à l'église de Morrow. Pour cette mission, la ville offrira à chaque membre du groupe 100 po par jour, avec un minimum de 300 po par personne et la moitié payable d'avance. Le capitaine Helstrom leur remettra également trois *potions de soins modérés* (2d8+5).



Si les PJ ne semblent pas intéressés, le père Dumas et le capitaine Helstrom reviendront peu après à la charge. Le duo resserrera la vis, faisant peser le poids de la culpabilité sur les épaules des PJ tout en leur promettant davantage d'or - jusqu'à 200 po par personne et par jour. Le père Dumas leur offrira également une *potion de soins importants* (3d8+5).

Si le groupe a participé à la première partie de la trilogie, le père et le capitaine proposeront également une compensation monétaire aux personnages. Une fois l'affaire entendue, les PJ seront contactés par Vahn Oberen, le magicien qui souhaitait s'emparer de l'épée Witchfire dans la première partie de la trilogie.

Cela se traduit par un message que délivre un gamin des rues couvert de crasse au moment qui vous convient.

Sortez vos morts

Les prêtres des Royaumes d'Acier sont incapables de ramener les morts à la vie - du moins, pas comme on l'entend habituellement. Pour les prêtres des Royaumes d'Acier, le sort résurrection n'existe tout simplement pas. Les sorts moins puissants, comme rappel à la vie, produisent toujours des monstruosités car les sujets perdent de nombreux points de caractéristiques et acquièrent un appétit surnaturel (sans compter qu'ils ne sentent pas très bon). En raison de tout cela, ramener un mort à la vie est un acte horrible. Même une résurrection " parfaite " (comme celle que propose la grande machine de l'acte II) fait l'objet de dérision de la part des gens normaux.

Un enfant humain crasseux et vêtu de guenilles se fraye un chemin parmi les passants et s'approche de vous. Dans sa main se trouve un bout de papier soigneusement plié. " Bonjour, m'seigneurs, dit l'enfant. On m'a donné une pièce de cuivre pour vous remettre ceci. " Son accent de marin est si fort que vous avez du mal à comprendre ce qu'il dit. Néanmoins, tout semble s'éclaircir lorsqu'il vous remet le papier et tend l'autre main pour avoir une petite pièce. Il s'agissait de papier à lettres épais et coûteux, désormais sale et humide à cause de l'enfant. Un message élégamment écrit à l'aide d'une encre aussi noire que la nuit y apparaît. Voici ce qu'il dit :

Mes amis,

J'entends parfaitement bien que vous vous lancerez très prochainement à la poursuite de la jeune et délicieuse Alexia. À ce effet, je vous souhaite bonne chance. Si vous récupériez l'épée qu'elle porte, je vous serais reconnaissant de me la remettre. J'en suis le légitime propriétaire et je récompenserai très généreusement votre gestion discrète de la situation.

Si vous réussissez votre mission, nous aurons bientôt l'occasion de nous revoir.

Bien amicalement,

O.



À la recherche du temple

En réussissant un jet de Connaissances (folklore local) ou (religion) DD 12, les personnages apprendront au sujet de Cyriss les faits de base se trouvant dans l'encadré ci-dessous. Si un PJ obtient 18 ou plus à son jet, il connaît la légende entourant le temple. S'il obtient 22 ou plus à son jet, l'érudit PJ sait tout ce qui apparaît dans l'encadré ci-dessous, sauf ce qui est en rapport avec les projets d'Alexia. Si les PJ ratent leur jet, il leur faudra mener une rapide enquête pour comprendre ce dont parle Oberen dans sa lettre. De toute façon, même s'ils réussissent leur jet, ils vont devoir trouver un moyen de découvrir le temple.

Comment les PJ vont-ils pouvoir s'y prendre pour en découvrir un peu plus au sujet du temple de Cyriss ? Ils ont plusieurs alternatives. Les nombreux ouvrages traitant de l'histoire locale que l'on trouve dans l'église du père Dumas renferment peut-être l'emplacement et la nature du temple. Ainsi, on peut y trouver ces réponses en réussissant deux jets de Profession (bibliothécaire) DD 20 ou deux jets de Fouille DD 24. En cas d'échec, on peut s'y reprendre aussi souvent qu'on le souhaite, mais chaque tentative demande quatre heures. Par contre, ses recherches se précisant à chaque fois, le PJ bénéficie d'un bonus cumulatif de +1 à chaque nouvelle tentative.

Aide de jeu

La lettre d'Oberen se trouve à la page 64. Le MJ peut également télécharger le fichier PDF du message sur le site www.asmodee.com.

Le temple de Cyriss

Cyriss, Vierge des Rouages, Maîtresse des Chiffres, également connue sous le nom de déesse mécanique, figure depuis peu au sein du panthéon local. Son culte n'existe que depuis quelques siècles, depuis le moment où les nains et les hommes entreprirent de bâtir des machines sophistiquées et d'explorer de nouveaux champs des mathématiques et de la philosophie. Cyriss est une déesse neutre. Ses adorateurs sont bons, mauvais et neutres. Il s'agit d'un culte discret, dont il est difficile de trouver de véritables adorateurs, même si des ingénieurs et savants la respectent certainement. Les domaines dont disposent ses prêtres (qui sont extrêmement rares) sont : Connaissance, Protection et Voyage.

Les disciples du temple de Cyriss qui nous intéressent sont d'alignement neutre mauvais. Cette secte croit que les machines sont sacrées, que ceux qui les bâtissent et les entretiennent constituent la caste supérieure de la société. Ils pensent également que les mathématiques représentent la meilleure méthode visant à gérer les affaires du monde et ils construisent une calculatrice divine géante pour entreprendre cette mission. Le temple est le cœur de cette gigantesque machine et ils le bâtissent lentement mais sûrement depuis deux cents ans.

Comme il s'agit d'un énorme artefact magique et mécanique, le temple dispose de propriétés peu banales. Premièrement, l'intérieur du temple est en constante évolution, ce qui y rend difficile toute circulation pour les profanes. Deuxièmement, la structure fonctionne comme une sorte de gigantesque verrou temporel et n'ouvre ses portes que lors de certains alignements célestes. Le jour en question, qui arrive une fois tous les treize ans environ, n'est plus très loin. Les PJ le découvriront en recherchant l'emplacement du temple. Enfin, la machinerie du temple est capable de rappeler les morts à la vie - pas de les ranimer et d'en faire des morts-vivants mais bien de réaliser d'authentiques résurrections. Tout porte à croire qu'Alexia compte utiliser les machines ésotériques du temple pour ressusciter sa mère.

Il existe à Corvis plusieurs hommes connaissant l'emplacement du temple quasi légendaire. Il s'agit d'érudits de l'université, de lettrés de la guilde des magiciens, d'adorateurs de Cyriss évoluant au sein de la guilde des ingénieurs et même de " prophètes " à moitié fous vivant dans les quartiers pauvres, près des quais. Si les PJ souhaitent suivre cette piste, le MJ s'amusera à leur présenter différents individus, les plus repoussants leur demandant une petite pièce contre des renseignements parfaitement inutiles. Pour finir, il leur faudra réussir un jet de Renseignements DD 24 pour dégoter les informations désirées.

Enfin, la solution la plus simple est d'entendre un sans-logis vêtu de guenilles affirmant être un aventurier et membre du guet.
Le malheureux - qui se fait appeler Madrin - exigera d'être payé en argent ou en or avant de raconter aux PJ tout ce qu'il sait. Une fois payé, Madrin prétendra s'être rendu au temple la dernière fois que ses portes furent ouvertes, il y a de cela treize ans. Quand son groupe arriva au temple, ses nerfs lâchèrent et il prit la fuite. Ses compagnons poursuivirent leur chemin mais ils ne revinrent jamais. Depuis, Madrin a la guigne et est tombé dans la bouteille. Il a survécu grâce au guet qui a pitié de lui et dont il faisait jadis partie.

Au terme de cette petite enquête, les PJ auront la confirmation écrite ou orale de l'emplacement du temple et deux jours pour s'y rendre. S'ils en ont découvert une allusion dans un livre, ils disposeront également d'une carte grossière. Dans le cas contraire, Madrin pourra la leur dessiner, mais il ne le proposera pas de lui-même. Voici comment décrire aux PJ l'emplacement du temple.

Vous avez entendu dire que le temple de Cyriss se trouve à vingt-cinq lieues de Corvis. Après avoir remonté le fleuve Noir sur cinq lieues, il faut prendre vers l'est et s'enfoncer dans un bayou vaseux. Vingt lieues après environ, arrêtez-vous près du second de deux petits lacs. Depuis la rive sud du lac, le temple est à une lieue de marche dans le marais.

Vingt-cinq lieues font environ cent kilomètres. La vitesse moyenne d'une petite embarcation à vapeur est de six nœuds en rivière, de trois nœuds si le cours d'eau se resserre. Cela fait à peu près douze jours de voyage, en partant du principe qu'aucun incident n'émaille le trajet... mais cela ne serait pas drôle.

Louer un navire

À moins que le groupe ne dispose d'un navire, il va lui falloir en louer un. Heureusement, Corvis est une ville portuaire et offre de nombreuses alternatives. La plupart des navires à louer ne sont pas terribles, couverts de vase et de suie. Les équipages sont aussi crasseux que les embarcations et ils regardent d'un air bizarre les étrangers " déguisés " se promenant sur les quais. Il y a 50 % de chances pour qu'un capitaine soit à bord de son embarcation. Le reste du temps, il se saoule dans des bouges proches comme *Chez Bhill le Sanguinaire* ou *L'Étoile Filante*. Il y a de nombreux navires à louer aussi un capitaine acceptera-t-il de marchander. Après tout, inutile de perdre un contrat au profit de la concurrence. Cependant, aucun capitaine n'acceptera d'embarquer une bande d'imbéciles, sauf s'il a besoin d'argent, aussi les PJ feraient-ils bien de surveiller leur langue. S'ils sont incompétents, grossiers ou autoritaires, ils verront les prix augmenter. Au sein de cette communauté fluviale, les rumeurs se répandent très vite.

Le prix d'une embarcation de taille moyenne est de 2 po par jour, plus une majoration de combustible de 2 à 8 pa par jour. Selon les négociations menées, les PJ peuvent faire évoluer les prix de 1 à 4 po par jour. La surtaxe de combustible maximale est fixée par les autorités portuaires de Corvis. Il suffit de lancer 2d4 par semaine - cela évolue selon le prix du charbon.

Sous pression

Il est important de maintenir une certaine pression sur les personnages à ce moment de l'aventure. Ils découvriront bientôt que le temple de Cyriss n'est accessible qu'un jour tous les treize ans et ils devront y être dans les temps s'ils veulent arrêter Alexia. Les étoiles se déplacent pour adopter la configuration exacte et dans quelques jours, les grandes portes du temple s'ouvriront. Le groupe n'a pas beaucoup de temps devant lui pour découvrir où se trouve le temple et s'y rendre !

Si les PJ possèdent un bateau

Si par hasard le groupe dispose déjà d'un bateau, les modifications à apporter au scénario sont mineures. Le navire sera endommagé au cours de l'acte I mais les PJ ne seront pas accompagnés de Bigleux et compagnie. Toutefois, il est possible que l'embarcation des PJ soit trop grosse pour s'aventurer dans le bayou. Dans ce cas, le MJ doit prévoir une conversation avec un marin bienveillant (ou fouineur) avant que les PJ ne partent. S'ils insistent et quittent la ville avec un navire inadapté à leurs besoins, ils devront s'arrêter peu avant le bayou. Un marécageux les prendra alors en filature tel un vautour et leur offrira ses services, contre une somme exorbitante évidemment.

Alexia a-t-elle pris un bateau ?

Si les PJ posent des questions au sujet d'Alexia, ils n'entendront parler de personne ayant pris un bateau pour la même destination qu'eux. En fait, Alexia n'a pas loué de bateau. Elle a tout simplement charmé l'équipage d'un navire pour qu'il obéisse à ses ordres. Le Principia et ses quatre membres d'équipage ont un jour d'avance sur le groupe, pris dans un étrange cauchemar où ils remontent une rivière à bord d'un navire rempli de zombies. Si les PJ enquêtent sur le mode de déplacement d'Alexia, un jet de Renseignements DD 20 leur révèlera qu'un navire appelé Principia semble avoir disparu puisqu'il n'a pas pris son passager ce matin. Il s'agit d'une petite embarcation à vapeur, de huit mètres de long, dotée de quatre membres d'équipage.

En outre, les inquisiteurs sont également en route. Sous les ordres d'Oberen, un navire privé a quitté Corvis avant Alexia, dans l'espoir de lui tendre une embuscade non loin du temple. Comme le port de Corvis est très animé, le navire a réussi à s'éclipser sans attirer l'attention.

Laissez donc les PJ se promener sur les quais et s'entretenir avec divers propriétaires et autres marins grincheux. Qu'ils marchandent à plusieurs reprises avant de trouver le navire qui leur sied. Si les joueurs veulent un peu d'action, exaucez leur souhait. Les quais ne constituent pas l'endroit le plus sûr de la ville et les bagarres y sont monnaie courante. D'ailleurs, une telle échauffourée peut même servir à présenter les PJ au capitaine qu'ils viennent engager.

Tous les marins du coin connaissent le bayou sans nom dont parlent les PJ. Il n'a rien de spécial, n'a pas été vraiment exploré et ne renferme sans doute rien de valeur. Tous les interlocuteurs des PJ les prendront donc certainement pour des cinglés. Néanmoins, comme on dit à Corvis, " l'or d'un sot reste de l'or ". Comme il n'existe aucune carte du bayou, on ne peut y naviguer que de jour, lorsque l'équipage est capable de distinguer les obstacles. Le voyage de nuit est dangereux et aucun capitaine ne prendra un tel risque, sauf si un danger plus grand encore plane.

Les navires de Corvis

Voici quelques exemples de navires et d'équipages que les PJ risquent de rencontrer alors qu'ils tentent de louer une embarcation.

La Comète : c'est une embarcation à vapeur en bois de douze mètres de long. *La Comète* est en bon état et les trois membres d'équipage semblent prêts à quitter le port. Le capitaine, un marin du nom de Edden, ne peut pas prendre en charge les PJ mais s'ils lui font bonne impression (ou s'ils semblent riches), il leur conseillera d'aller voir son ami Bigleux. *La Fortune* de Bigleux est amarrée non loin.

Dame Éloise : il s'agit d'un navire blanc et élégant d'une petite dizaine de mètres de long. La coque polie et la cheminée chromée se voient comme le nez au milieu de la figure parmi les autres navires, beaucoup plus sales. Le capitaine, un humain, et l'équipage sont d'ignorants dilettantes si bien qu'un nain moyen en sait plus sur la navigation que ces idiots. Un plaisantin a accroché à la proue un panneau disant " COULEZ-MOI ".

Otter III : bientôt, cette embarcation déglinguée de sept à huit mètres de long n'ira plus nulle part. Toutes les écoutilles sont ouvertes et pas moins de sept humains travaillent sur le moteur à vapeur et le gouvernail. Alors que les PJ observent la scène, un incendie se déclare sous le pont.

Le Roy Leto Raelthorne : il s'agit d'un navire de guerre en bois de vingt mètres de long. Quatre canons apparaissent sur chaque flanc et un grand nombre de marins du Cygnar travaillent sur le pont. C'est une embarcation à vapeur mais un mât d'urgence est attaché au pont. Un garde (humain, guerrier niveau 1) surveille la passerelle d'accès.

Le Vieux Moellon : gros navire de quinze mètre de long, *Le Vieux Moellon* est armé d'un équipage de six nains. Ceux-ci ont décidé de passer un peu de temps à Corvis pour réaliser quelques missions faciles avant de repartir pour Rhul, où ils travaillent normalement sur une voie commerciale lacustre. Si quelqu'un leur parle de l'originalité de marins nains, ils seront particulièrement offensés et affirmeront que leur race n'est pas douée que dans la construction.



Qu'est-ce qu'un nœud ?

Un nœud est un mile nautique, soit 1 852 mètres. Pour les marins d'eau douce, c'est une étrange unité de mesure, mais pour les marins de haute mer elle a tout son sens. Si le monde de Caen était divisé en 360 segments, et que chaque degré était divisé en 60 minutes, chacune ferait 1 852 mètres, soit un mile nautique. Pour des raisons que seuls les marins connaissent, cette unité de mesure rend la navigation au sextant beaucoup plus facile.

Présentation de La Fortune

Bien que le MJ puisse inventer le navire et l'équipage de son choix, nous vous fournissons tous les renseignements nécessaires sur une bonne alternative. *La Fortune* est un navire à vapeur certes âgé mais robuste, un vaisseau doté d'une unique chaudière. Il fait quinze mètres de long et est propulsé par deux roues à aubes extérieures. Son capitaine et propriétaire est un humain bourru surnommé Bigleux (roublard niveau 3). Les matelots de Bigleux sont deux frères humains, Killian (guerrier niveau 3) et Anouar (guerrier niveau 2). En plus de l'équipage se trouve Leto (personne du commun niveau 1, cf. GM38), un gamin de dix ans un peu lent d'esprit qui s'embarque souvent clandestinement à bord du navire de Bigleux. Leto n'est pas un membre officiel de l'équipage mais ce dernier tolère généralement sa présence. Pour plus de détails sur l'équipage de *La Fortune*, reportez-vous à l'appendice B.

La Fortune

Longueur : 15 m
Largeur : 9 m entre les deux roues
Tirant d'eau : 1,20 à 1,80 m
Propulsion : une chaudière à vapeur et deux roues à aubes
Vitesse : 6 nœuds (croisière), 8 nœuds (maximale), 2 nœuds (marche arrière)
Autonomie : 800 nœuds (croisière), 500 nœuds (maximale)
Distance d'arrêt : 15 m par tranche de 2 nœuds de vitesse
Rayon de braquage : La Fortune peut inverser le sens d'une roue à aube et tourner à bas régime. Il faut une minute pour engager la manœuvre, une minute pour inverser la direction et une minute pour repartir vers l'avant.

La coque de La Fortune est en bois bardé de métal et dispose d'une solidité de 8. Elle a 200 pv. Quand la coque est endommagée, la vitesse de La Fortune est réduite proportionnellement car elle n'est plus hydrodynamique et prend l'eau. En d'autres termes, après 100 points de dégâts, elle n'avance plus qu'à la moitié de sa vitesse normale. Tant que le moteur de La Fortune fonctionne, l'eau est automatiquement pompée. En revanche, à partir de 100 points de dégâts, les pompes n'écopent plus assez vite. Dans ce cas, La Fortune coule en une heure, en quinze minutes si les pompes ne marchent plus. Mais elle peut sombrer plus vite encore si on lui inflige davantage de dégâts. Elle coule instantanément si elle subit 200 points de dégâts, en trente minutes si elle en subit 150 (en partant du principe que le moteur et les pompes fonctionnent toujours).

Si le foyer et la chaudière sont froids, il faut trente minutes pour générer suffisamment de vapeur et repartir. La vitesse est alors réduite de moitié pendant une heure. Ensuite, le navire évolue normalement à vitesse de croisière. Le foyer doit être alimenté toutes les heures, sans quoi la vitesse chute de moitié. Une heure plus tard, l'âtre est éteint et le moteur s'arrête. Si le moteur tourne à bas régime, il en va de même pour les pompes mentionnées ci-dessus.

Le moteur à vapeur et les roues à aubes du bateau sont très bruyants. Il est très difficile de se parler à bord et le DD des jets de Perception auditive qui y sont effectués est victime d'une pénalité de +10 quand le moteur tourne.

Si vous désirez consulter les plans du navire, retrouvez-les sur le site www.asmodee.com.



En route pour le temple

Une fois cette histoire de transport réglée, le groupe peut entamer son périple à destination du temple de Cyriss. Cet acte de l'aventure propose donc une série de rencontres qui vont se dérouler durant le voyage. Certaines ont lieu à un moment précis mais le MJ peut manipuler les autres comme il l'entend ou même en créer de nouvelles. Le temple sera " ouvert " pendant deux jours mais le MJ doit maintenir la pression - ils n'ont pas le temps de s'attarder s'ils souhaitent arrêter Alexia.

Voici ce que peut lire le MJ en introduction aux événements suivants.

Poussant un sifflement de vapeur et émettant un bruit sec de machinerie, les roues à aubes de La Fortune se mettent à battre les flots du port. Vous évoluez lentement dans la baie et rejoignez une multitude de navires - des bateaux de plaisance à voiles, des barges à fond plat et même un vaisseau de guerre cuirassé du Cygnar. Prenant la direction de l'amont, Bigleux en appelle à toute la puissance du moteur et La Fortune entame son combat contre le courant paresseux du fleuve Noir. " Nous atteindrons l'embouchure dans cinq heures, dit Bigleux en hurlant par-dessus le bruit des machines. Avec un peu de chance, nous maintiendrons une vitesse d'au moins trois nœuds après avoir effectué le changement de cap. "

Quatre heures et demie plus tard, Bigleux diminue la vitesse de l'embarcation et s'approche de la berge orientale du fleuve. Tout le monde est invité à venir voir l'entrée du bayou. Quelques instants plus tard, Killian siffle et désigne un point. Vous distinguez alors l'embouchure étroite et encombrée de végétaux. Des arbres couverts de mousse surplombent les berges et des nuages d'insectes jouent à la surface de l'eau.

« Renversez la vapeur d'un tiers, les gars, dit Bigleux. Et que tous ceux qui se trouvent sur le pont ouvrent l'œil. Tout individu basculant à l'eau à cause des branches de ces saules rentrent à la nage. » Bigleux fait alors ralentir davantage La Fortune et vire. « Chers passagers, nous sommes sur le point de quitter le Cygnar. En poursuivant, nous devrions atteindre les Marches d'Héliotrope. Ni les hommes du roi ni les gardes du guet ne viendront nous chercher si les choses tournent mal, aussi j'espère que vous savez ce que vous faites. » Killian et Anouar se dirigent alors vers la proue et sondent les eaux à l'aide de grandes perches.

Le bayou

Dès lors que *La Fortune* pénètre dans le bayou, lisez ce qui suit à vos joueurs.

Le bayou propose un bras de rivière étroit et peu profond. La Fortune progresse donc à vitesse réduite pour ne pas s'échouer. Après quelques dizaines de mètres, le cours d'eau s'élargit et devient plus profond. Bigleux augmente la vitesse à trois nœuds. Il n'y a presque pas de courant et la surface de l'onde est couverte de nappes d'algues, de lentilles d'eau et de morceaux de bois. Des nuées de mouches et de moustiques particulièrement agressifs vont et viennent. Tout autour, vous entendez les grenouilles et les oiseaux. Des volutes de brume dansent juste au-dessus de l'eau et parfois, le navire traverse une nappe de brouillard très dense.

Le bayou fait généralement un peu moins de vingt mètres de large. Parfois, il en fait vingt-cinq ou douze. Il est également flanqué de nombreux petits étangs. Bigleux maintient La Fortune en son centre, loin des quelques rochers et arbres jaillissant des flots non loin de la berge boueuse. Killian passe le plus clair de son temps à la timonerie, à la recherche du moindre obstacle, pendant que son frère se charge du combustible et du moteur. De temps en temps, Killian demande l'arrêt complet afin de sonder le fond à l'aide de sa perche. C'est un voyage fatiguant, qui n'a rien à voir avec le trajet facile réalisé sur le fleuve Noir.

Rencontre : avant-poste marécageux

Minutage : il doit s'agir de la première rencontre.

Objectif : planter le décor et démontrer la preuve du passage d'Alexia. Si la nuit tombe, l'avant-poste constitue une bonne étape pour les PJ. Souvenez-vous que Bigleux ne navigue jamais la nuit.

Parmi la brume, vous distinguez une silhouette carrée sur la rive droite du bayou. Alors que vous en approchez, vous remarquez une petite construction de bois montée sur des pilotis vaseux. Bigleux ralentit l'allure et hurle : « Nous allons nous arrêter ici un instant. Mes gars ont besoin d'un bon grog. Il serait sans doute aussi utile de poser quelques questions aux autochtones, des fois qu'ils aient remarqué quelque chose de bizarre. » La lumière d'une lampe émerge des fenêtres sales et vous repérez des mouvements à l'intérieur. Deux petites embarcations sont amarrées à l'extérieur. Sur l'un des flancs du bâtiment, vous pouvez lire l'inscription : « Krim : population 13 12 ».

L'édifice fait trois mètres sur six et a été construit parallèlement à la berge. Une passerelle de un mètre cinquante de large l'encercle totalement. Il n'y a pas de balustrade mais quelques poteaux servent manifestement à amarrer les embarcations. La construction est équipée de deux fenêtres sur chaque longueur et d'une seule sur chaque largeur. La porte est du côté de la berge, au milieu du mur. Une passerelle branlante en bois de trois mètres de long rallie la plate-forme à la rive mais le brouillard dissimule ce que cette dernière cache. Alors que les PJ s'approchent, deux marécageux sortent de leur abri. Ils ne parlent que si on leur adresse la parole. Cependant, si quelqu'un leur jette une corde, ils amarreront le navire. L'eau est suffisamment profonde pour que *La Fortune* ne s'échoue pas.

Sur la rive, parmi la brume, il y a quelques maisons qui constituent le village des marécageux. On y trouve trois demeures (chacune dotée d'un grand jardin), une forge et une étable commune renfermant les quatre mules et les deux vaches de la petite communauté. Le bâtiment construit sur l'eau est le centre du village. Il fait office de bar, de lieu de rencontre et d'entrepôt. Les marécageux qui vivent dans les environs mais pas directement au village se rendent en « ville » par le bayou. Si les PJ souhaitent discuter plus avant avec les marécageux, Bigleux et son équipage resteront à bord.

Dans le bar marécageux se trouvent six hommes qui boivent de l'alcool distillé clandestinement. L'un d'eux est un très vieil homme du nom de Tharen (personne du commun niveau 7). Il s'agit du chef officieux de cette communauté. Les autres hommes, qui sont des chasseurs et des fermiers, s'appellent Ibaeric, Glaud, Edydus, Sevag et Cadieth. Quatre hommes et femmes de plus arriveront durant le passage des PJ. Hormis Tharen, chaque marécageux est une personne du commun de niveau 1 à 4 (cf. GM38).

Si les PJ s'adressent aux marécageux, voici ce qu'ils apprendront :

- Un bateau à vapeur beaucoup plus petit est passé dans le même sens hier. Certains autochtones l'ont hélé mais les quatre membres d'équipage se sont contentés de leur faire quelques signes de la main et ont poursuivi leur chemin.

- Une belle jeune femme aux cheveux noirs a été aperçue sur le pont de ce navire.
- Hormis l'embarcation à vapeur d'hier, nul autre citadin n'est passé ici depuis des années (les marécageux n'ont pas vu le navire des hommes d'Oberen qui a réussi à passer inaperçu).
- Peu après le passage du bateau à vapeur, Sevag a remarqué qu'on avait farfouillé le minuscule cimetière du village. Les cinq corps qu'il renfermait ont été exhumés ! (Si les PJ y jettent un œil et réussissent un jet de Pistage DD 12, ils distingueront cinq jeux d'empreintes de pas allant jusqu'à la rivière.)
- Ce matin, les deux vaches du village ont donné un lait aigre et amer.
- Une vingtaine de personnes vivent dans les environs, mais aucune n'habite à plus de cinq lieues en amont du bayou.
- Il y a quelques gobbers des marais alentour mais ils posent rarement problème.
- Quelques ermites déments affirment que de terrifiants gatoriens vivent plus loin dans le bayou, mais nul ne prête crédit à leurs dires.

Tharen avertira également les PJ au sujet des zombies des marais - un type de morts-vivants connu dans cette région du monde. Pour 100 po, il veut bien leur vendre un talisman qui tiendra ces monstres à l'écart. Le talisman est une sorte de petit paquet malodorant composé de poils, d'os, de cuir et de quartz scintillant qui n'est pas magique. Malgré tout, il se révèle d'une certaine efficacité face aux zombies des marais. Quand ces derniers le voient, ils doivent réussir un jet de Volonté DD 10 pour s'en approcher à moins de quinze mètres.

Peu après, Killian entrera dans le bar et demandera de la gnôle pour le long voyage à venir. Il boira quelques verres avant de repartir pour le navire. Si le MJ le souhaite, il peut chercher des noises aux autochtones. Si les PJ veulent alors davantage d'informations, ils devront lui rabattre son clapet avant qu'il ne vienne à bout de leur patience !

Si la nuit tombe alors que les PJ arrivent chez les marécageux, les autochtones les inviteront à dormir dans le bar (encore faut-il qu'ils se soient bien conduits). Ils seront alors en sécurité. Quoi que décident les PJ, Bigleux et son équipage resteront à bord du navire.

Rencontre : attaque nocturne !

Minutage : cette rencontre peut avoir lieu dès que le navire s'arrête pour la nuit tant que ce n'est pas dans le village des marécageux.

Objectif : faire couler un peu de sang !

Il s'agit d'une rencontre extrêmement simple. Six à huit zombies des marais (cf. appendice A) tentent de monter à bord de *La Fortune* pour se livrer à un massacre en règle. Mieux vaut que les PJ soient également à bord. Si les PJ ont acheté le talisman de Tharen et qu'il est bien en vue, chaque zombie devra réussir un jet de Volonté DD 10 pour approcher à moins de quinze mètres. Les zombies monteront à bord par tous les côtés. Si la passerelle est abaissée, deux zombies l'emprunteront, le reste passant par l'eau avant de grimper le long de la coque.

Tout zombie qui aperçoit le talisman et manque son jet de Volonté devra fuir à quinze mètres au moins, en tombant par-dessus bord si nécessaire. Les

Les marécageux

Les individus qui vivent dans les étendues marécageuses de Corvis sont des gens simples. Ce sont des fermiers, des chasseurs et des trappeurs. Les citadins les méprisent parce qu'ils sont simples et ignorants, mais ils ne sont pas stupides. Ils ne sont ni mauvais ni chaotiques. Ils possèdent leur propre code moral, même s'il se situe à des années-lumière des lois du Cygnar. Ils reçoivent convenablement les voyageurs mais n'oublient jamais quand on leur fait du tort. Ceux qui nous intéressent sont particulièrement troublés par tous les événements entourant le passage d'Alexia, aussi ne seront-ils pas de prime abord très ouverts aux étrangers.

Nourriture et boissons marécageuses

Les marécageux font montre d'hospitalité à l'égard des PJ. En échange d'une bonne histoire, de soins magiques ou de quelque autre forme d'aide, ils leur offriront à manger et à boire. Voici un aperçu du menu :

Nourriture : écureuil, rôti ou frit dans la graisse de sanglier ; cresson et légumes parfumés à la menthe ; larves confites (un délice local !).

Boissons : alcool de patates douces distillé localement ; thé de lichen sucré au miel pour ceux qui ne supportent pas l'alcool (qui pourrait manifestement servir à enlever les bernacles d'eau douce de la coque du navire de Bigleux).

Rencontres dans le bayou

Sur terre, utilisez la table de rencontres de la forêt du Veuf (cf. NPL12). Dans l'eau, les PJ peuvent également croiser une sale bête. Pour chaque tranche de trente minutes passées dans l'eau, il y a 20% de chances qu'une rencontre ait lieu. Lancez 1d6 :

1	Calmar des marais
2-3	Crocodile (cf. MM195)
4-5	Sangsue cannée
6	Huître géante

Vous pouvez également utiliser les règles de création de rencontres aléatoires (cf. GM118). Si le groupe rencontre trop de monstres, Bigleux commencera à faire monter ses prix…

créatures concernées resteront alors sur la rive, faisant les cent pas tout en regardant d'un air sinistre le navire et l'équipage. Ce seront alors des cibles faciles mais ils s'enfonceront dans la brume s'ils perdent plus d'un tiers de leurs points de vie.

Rencontre : un obstacle

Minutage : cette rencontre a lieu après le passage à l'avant-poste des marécageux.

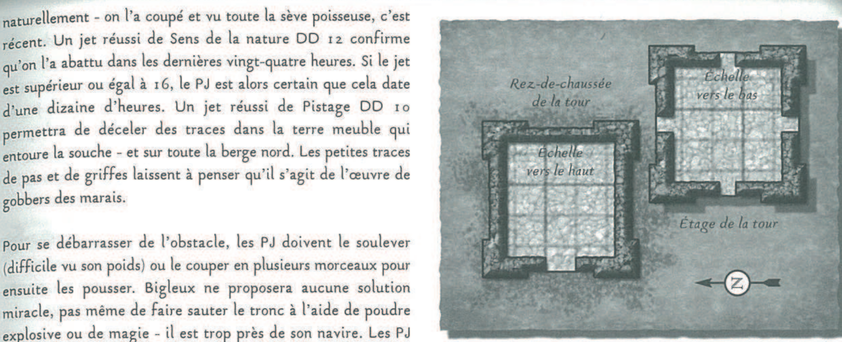
Objectif : dresser un obstacle et entamer un combat.

Alors que vous continuez de vous enfoncer dans le marais, le cours d'eau commence à se resserrer. Quelques minutes plus tard, le bayou ne fait plus que douze mètres de large et Bigleux réduit très sensiblement la vitesse. « Ce n'est vraiment pas très profond ici, capitaine, dit Killian en sondant à la proue. Nous n'avons pas plus de trente centimètres de marge. » À chaque seconde qui passe, le brouillard vous paraît plus épais. Les arbres noirs et torturés des berges sont de plus en plus grands et leurs branches couvertes de mousse arrivent désormais à la hauteur de vos têtes. Le soleil n'est plus qu'une sphère pâle et l'obscurité règne désormais.

Soudainement, vous distinguez très vaguement une silhouette sombre dans le brouillard. « Arrêtez les machines ! » hurle Anouar depuis la timonerie. Bigleux pousse un juron et fait machine arrière. La Fortune ralentit, ses roues à aubes cessent de battre l'eau verdâtre, mais le navire emporté par son élan continue d'avancer. La silhouette est alors plus claire - on dirait qu'un tronc d'arbre encombre le chemin. Poussant un bruit sourd très puissant, La Fortune heurte le tronc et s'arrête finalement. « Killian ! Renverse la vapeur. Anouar, descends et vérifie la coque, gronde Bigleux. Et vous - si vous souhaitez poursuivre votre route, vous feriez bien de trouver un moyen de nous débarrasser de ce tronc.

Le tronc est tombé depuis la rive nord du bayou et il barre le chemin à un angle de trente degrés environ. Le sommet de l'arbre est pris dans les branches d'autres arbres, de l'autre côté de la rivière, ce qui explique qu'il ne flotte pas. Il fait près de neuf mètres de long et environ trente centimètres de diamètre, sans compter qu'il pèse dans les quatre cents kilos. L'impact contre l'arbre n'a pas endommagé le navire mais Bigleux n'en reste pas moins très contrarié.

La proue de *La Fortune* n'est qu'à quelques centimètres du tronc de l'arbre. À gauche, le tronc s'enfonce dans la berge. À droite, il repose sur les branches d'arbres situés sur la rive opposée. N'importe qui peut passer de la proue du navire au tronc pour rejoindre la berge. Par contre, il faut quand même réussir un jet d'Équilibre DD 25 pour ne pas tomber à l'eau. Si un PJ atteint la rive et examine le tronc, il verra que l'arbre n'est pas tombé



Le chef gobber

Le chef de cette tribu de gobbers est un véritable aventurier qui participe à tous les raids des siens. Il a 2d8 dés de vie, +2 à ses jets d'attaque de mêlée, +3 à ses jets d'attaque à distance et +1 dans toutes les compétences de son peuple. Il est également en possession du bâton de givre d'Eriten. Ce curieux objet magique (qui assure son règne sur la tribu) est un cône métallique de trente centimètres de long doté d'une poignée et d'une sorte de manivelle. Quand on tourne celle-ci, l'objet crée un cône de froid de dix mètres de long infligeant 5d6 points de dégâts. L'objet dispose encore de cinq charges mais le chef ne s'en servira qu'une fois, sauf si sa tribu a de gros ennuis. Si les PJ récupèrent l'objet, sachez qu'il n'est pas rechargeable. Il vaut 4 000 po.

naturellement - on l'a coupé et vu toute la sève poisseuse, c'est récent. Un jet réussi de Sens de la nature DD 12 confirme qu'on l'a abattu dans les dernières vingt-quatre heures. Si le jet est supérieur ou égal à 16, le PJ est alors certain que cela date d'une dizaine d'heures. Un jet réussi de Pistage DD 10 permettra de déceler des traces dans la terre meuble qui entoure la souche - et sur toute la berge nord. Les petites traces de pas et de griffes laissent à penser qu'il s'agit de l'œuvre de gobbers des marais.

Pour se débarrasser de l'obstacle, les PJ doivent le soulever (difficile vu son poids) ou le couper en plusieurs morceaux pour ensuite les pousser. Bigleux ne proposera aucune solution miracle, pas même de faire sauter le tronc à l'aide de poudre explosive ou de magie - il est trop près de son navire. Les PJ devront certainement couper le tronc en bûches pour l'ôter de leur chemin. Il a une solidité de 5 et 120 pv. Le couper en deux ne suffit pas à dégager la voie. Il faut le débiter en trois parties au moins pour sortir le bateau de ce mauvais pas.

Alors que les PJ s'épuisent à la tâche, les gobbers des marais ayant abattu l'arbre leur tombent dessus. Il s'agit d'une tribu retirée, plus agressive que celles que l'on trouve dans les environs de Corvis. Les gobbers ont été étonnés de voir un navire hier (celui des inquisiteurs) et lorsque celui d'Alexia est passé peu après, ils ont décidé de profiter de ce véritable étalage d'embarcations pour dresser une embuscade. En outre, ils ont compris que les navires allaient certainement faire demi-tour, aussi ont-ils coupé l'arbre et surveillé l'endroit. Dès que les PJ se mettront à la tâche, les gobbers commenceront à produire le brouillard artificiel de leur soufflet à fumée pour dissimuler leur attaque (cf. NPL15 et NPL58). Si un PJ réussit un jet d'Alchimie DD 12 ou de Connaissances (folklore local) DD 16, il notera l'odeur subtile du soufflet à fumée des gobbers. Ainsi, les PJ ne seront pas surpris.

Une fois le brouillard artificiel épais à souhait, offrant ainsi 10% de dissimulation (cf. MJ133) au-delà de neuf mètres, les gobbers commenceront à abattre leur pluie de dards sur les PJ. Après quelques volées, ils chargeront, arme au poing. Ils sautent depuis les arbres, grimpent le long de la coque et courent sur le tronc, du moins s'il est encore là. Leur objectif est de voler autant de choses que possible puis de battre en retraite dans le marais. Ils ne viennent pas pour tuer et se retireront si leurs pertes sont trop élevées. On compte seize gobbers plus le chef. Ajoutez quatre gobbers supplémentaire par PJ à partir du cinquième.

Rencontre : les deux tours

Minutage : cette rencontre a lieu après le passage à l'avant-poste des marécageux.

Objectif : offrir un obstacle dressé par Alexia.

Vous continuez de remonter le bayou. Lors de la dernière lieue, la brume s'est éclaircie, les arbres se sont faits moins oppressants et le soleil est de nouveau apparu. En d'autres circonstances, cela aurait pu être un voyage agréable. Même Bigleux semble de bonne humeur, un fait des plus rares !

Alors que vous empruntez un méandre, deux tours écrasées en pierre apparaissent à une centaine de mètres devant vous. Il y en a une de chaque côté du cours d'eau et une grille en fer bloque le passage sur les vingt mètres qui les séparent.

Ces deux tours de six mètres de haut sont les vestiges d'un vieil avant-poste de l'armée royale du Cygnar. Le symbole du royaume, un cygne majestueux, apparaît indistinctement sur la muraille usée lorsque les PJ sont à moins de six mètres de celle-ci. Chaque tour compte un étage. Leur agencement est identique par leur contenu. La grille qui bloque le passage a été refermée par Alexia pour retarder tout poursuivant. Elle est constituée d'épais barreaux de fer, trop serrés pour qu'un humain passe à travers. La grille s'enfonce jusqu'à trois mètres sous l'eau et le fond est trois mètres plus bas.

Une nuée de chauves-souris rasoir s'est installée depuis peu au rez-de-chaussée de la tour septentrionale. Si un PJ s'approche à moins de trois mètres, elles sortiront de la structure et passeront à l'attaque. Il y a deux chauves-souris rasoir par PJ (cf. appendice A).

La grille est protégée de deux façons :

- Une lourde chaîne de trois mètres de long, fermée par un gros cadenas de très bonne facture, est enroulée au centre de la grille, là où les deux battants se rejoignent. La chaîne et le cadenas ont glissé le long des barreaux et se trouvent maintenant à trois mètres sous l'eau, reposant sur la barre du fond. Le DD du jet de Crochetage s'élève à 30. Le cadenas a une solidité de 8 et 50 pv. On ne peut le voir depuis la surface en raison de l'eau trouble et

verdâtre. La chaîne et le cadenas furent " offerts " par l'équipage qu'a charmé Alexia.
- La grille fonctionne via un mécanisme situé dans chaque tour et il faut ouvrir chacun des deux battants pour que le navire passe. La commande de la grille est constituée de deux manivelles en fer, chacune située à l'étage des tours. Si personne n'a enlevé la chaîne et le cadenas, le DD du jet de Force visant à ouvrir la grille s'élève à 34. En effet, cela implique de briser la chaîne. Si l'on retire d'abord la chaîne, le DD n'est plus que de 22. Deux PJ peuvent actionner une même manivelle.

Tour septentrionale : rez-de-chaussée

Quelques fragments de bois et de fer sont les ultimes vestiges de la porte qui devait autrefois se tenir devant vous. Au moment où vous entrez, une odeur pestilentielle s'engouffre dans vos narines. Quelques centimètres de guano glissant et malodorant recouvrent le sol. Un curieux objet sphérique pend du centre du plafond et des échelons rouillés fixés dans le mur mènent à l'étage.

En réussissant un jet de Pistage DD 10, les PJ réaliseront qu'un individu de taille humaine s'est récemment frayé un chemin jusqu'aux échelons, puis est ressorti. L'objet qui pendille du plafond ressemble à un nid d'oiseau mais il s'agit en fait d'une couveuse pour chauve-souris rasoir. Dedans se trouvent deux bébés d'une vingtaine de centimètres. Quoique jeunes, ces chauves-souris ont déjà mauvais caractère et elles pinceront quiconque tente de les attraper, avec 50% de chances de couper l'individu en question (pas de dégâts). Si les PJ gardent les bébés au chaud et leur donnent de la viande fraîche quatre fois par jour, ils survivront et il sera possible de les revendre à Corvis pour 150 po par tête. Cette pièce ne renferme rien d'autre de valeur.

Tour septentrionale : étage

Vous quittez la puanteur des chauves-souris et distinguez au milieu de la pièce un grand levier entouré d'engrenages. Quatre meurtrières s'ouvrent sur le monde extérieur. Cette pièce ne semble abriter rien d'autre d'intéressant.

La manivelle de cette pièce ouvre la moitié nord de la grille.

Tour méridionale : rez-de-chaussée

Nulle porte ne vous barre le chemin et la tour n'abrite rien de plus que de la poussière et des feuilles mortes. Une série d'échelons rouillés fixés dans le mur qui vous fait face mène à l'étage.

En réussissant un jet de Pistage DD 15 (sol de pierre lisse et poussiéreux), les PJ saisiront que plusieurs personnages de taille humaine sont passés il y a peu dans cette pièce. Avec un jet réussi de Détection DD 20, les PJ distingueront quelques gouttes de sang séché sur les échelons. Enfin, en réussissant un jet de Perception auditive, un PJ attentif entendra des bruits de pas à l'étage. Cette salle ne renferme rien de valeur.

Tour méridionale : étage

Alors que vous arrivez en haut de l'échelle, un humain aux yeux hagards apparaît derrière un gros appareil, marche dans votre direction et vous frappe à l'aide de sa rapière.

Ce malheureux comptait parmi les membres d'équipage du navire dont Alexia s'est emparée. Il fut difficile de le charmer aussi décida-t-elle de le supprimer, d'animer son cadavre et de le laisser s'en prendre à tout poursuivant. Un étrange glyphe est tracé sur son front, manifestement à l'aide de son propre sang - il s'agit du symbole de contrôle qui a fait de lui un mort-vivant. Un autre esclave animé se trouve dans la pièce. Il est armé d'un gourdin.

L'épée de l'esclave animé est enduite d'un poison qu'Alexia a créé à partir de la flore locale. Celui-ci est noir et goudronneux et a été copieusement appliqué sur la rapière du mort-vivant. Une victime ainsi touchée doit réussir un jet de Vigueur DD 16 pour ne pas perdre 1d6 points de Force temporaires. Une minute plus tard, elle doit renouveler ce jet. L'épée est abondamment enduite et permet de porter deux attaques empoisonnées. Si l'esclave est terrassé avant d'avoir utilisé le poison, ce dernier peut être récupéré ou revendu (700 po la dose ; cf. GM79-80 pour les règles traitant des poisons). Les caractéristiques des esclaves animés figurent dans l'appendice A.

La manivelle de cette pièce ouvre la moitié sud de la grille.

Rencontre : le naufrage

Minutage : il doit s'agir de l'avant-dernière rencontre dans le bayou. Dès lors, le temple de Cyriss n'est plus qu'à quelques kilomètres.

Objectif : faire comprendre aux PJ qu'un autre groupe s'intéresse à Alexia et au temple.

Le cours d'eau s'élargit jusqu'à former une sorte d'étang d'environ trente-cinq mètres de largeur. Au nord se trouve l'épave d'un petit navire à vapeur. Sa poupe est totalement submergée et sa proue est braquée vers le ciel. Une nappe de fuel irisée encercle l'épave, qui se trouve à quelques mètres de la rive.

Ce navire inconnu appartient à un petit groupe d'inquisiteurs - des hommes fidèles à Vahn Oberen et au roi déposé, Raelthorne l'Ancien. Oberen a envoyé ces hommes car il ne compte pas totalement sur les PJ pour déjouer les plans d'Alexia. Cependant, les inquisiteurs ont eu des problèmes avec les gatoriens qui vivent dans les environs. Leur bateau a été endommagé durant l'attaque et ils ont dû l'abandonner. Ensuite, ils se sont frayé un chemin jusqu'au temple qui n'est désormais plus très loin. À l'instar d'Alexia, les inquisiteurs savent comment ouvrir les portes du temple, aussi ne seront-ils pas à patienter devant en attendant l'heure.

La chaudière et le moteur du navire sont à la poupe, totalement submergés. Il est possible de sauver le moteur mais il faudra douze heures de travail laborieux pour le sortir de l'épave. Dans ce cas, il est possible d'en tirer 1 000 po.

L'épave affiche tous les signes d'un combat et semble prouver l'existence des mythiques gatoriens. Toutefois, les PJ ne sont pour l'instant pas en danger.

Voici ce que les PJ découvriront dans l'épave :

- Des entailles et des traces de griffures sur de nombreuses surfaces en bois.
- Des taches et des éclaboussures de sang.
- Un trou d'environ vingt-cinq centimètres de diamètre sous la ligne de flottaison, près de la poupe. Les bords sont assez nets et le coup a été porté depuis l'extérieur.
- En réussissant un jet de Détection DD 12, les PJ découvriront sur le pont incliné une main verte, écailleuse et griffue. Elle a été très proprement



Mais d'où sort l'Inquisition du Cygnar ?

Le roi, aujourd'hui déposé, Vinter Raelthorne créa l'Inquisition pour qu'elle devienne sa police secrète et fasse régner la terreur. Durant les années de son règne, elle abrita ses agents les plus redoutés et à cause d'elle, de nombreux dissidents disparurent de chez eux au plus fort de la nuit. Vinter Raelthorne se servit également de l'Inquisition pour faire disparaître la sorcellerie, qu'il voyait comme une menace à son règne. La magie, plus conventionnelle, fut infiltrée par ses forces. Il lui fut également facile de s'assurer le contrôle du clergé. Par contre, la sorcellerie permettait au premier porcher venu de disposer de puissants pouvoirs magiques. Cela parut inacceptable et nombre d'ensorceleurs en herbe perdirent la vie sous le règne de Vinter Raelthorne.

Lorsque Vinter fut évincé par son frère cadet Leto, l'Inquisition fut dissoute et les assassinats d'ensorceleurs prirent fin. Cependant, le chef de l'Inquisition, Vahn Oberen, ne fut jamais traduit en justice. Oberen et une poignée d'inquisiteurs qui parvinrent à s'échapper restèrent fidèles à Vinter Raelthorne. C'est une partie de ces hommes qui tente d'arrêter Alexia. Ils sont partis de Corvis avant elle.

Tous les inquisiteurs ont un tatouage d'œil surmontant un éclair sur le dos de la main droite. Comme ils n'ont plus de pouvoir et que le Cygnar contemporain ne leur voue que de la haine, nombre d'entre eux ont voulu se débarrasser du tatouage, laissant une vilaine cicatrice à la place. S'ils réussissent un jet de Connaissances (histoire) DD 14, les PJ auront des doutes sur tout individu portant une telle cicatrice.

tranchée. Il ne s'agit pas d'une main de gobber mais sans doute d'une créature de taille humaine. Un jet réussi de Connaissances (folklore local) DD 18 permettra de reconnaître là une main des mystérieux gatoriens.

Sur le pont supérieur, vers la proue du navire, est fixé un coffre verrouillé. Dedans se trouve une réserve de munitions pour fusil. Il y a douze charges, chacune valant 10 po. Les gatoriens se sont emparés du fusil et les hommes d'Oberen, pressés par le temps, ont laissé derrière eux la caisse de munitions quand ils ont évacué l'épave. L'ouverture de la serrure nécessite un jet de Crochetage DD 25 mais le coffre est également protégé par une aiguille empoisonnée (Fouille DD 20 pour la repérer, Désamorçage/sabotage DD 20 pour la neutraliser). La toxine inflige une perte temporaire de 1d4 points de Constitution, sauf si le PJ réussit un jet de Vigueur DD 12. Une minute plus tard, il faut de nouveau faire un jet pour ne pas perdre 1 point de Constitution supplémentaire.

Débarquement

Les gatoriens ont dressé leur embuscade à un kilomètre et demi environ du lac mentionné sur la feuille de route des PJ. Comme le temple n'est qu'à une lieue de l'endroit, il reste à parcourir six kilomètres depuis La Fortune. Le sol est relativement sec mais les broussailles infligent une pénalité de mouvement de x3/4 (cf. MJ143 pour plus de détails sur les déplacements terrestres).

Rencontre : l'embuscade des gatoriens

Minutage : il doit s'agir de la dernière rencontre.

Objectif : lors de cette rencontre, le navire des PJ sera endommagé par un piège gatorien. Les aventuriers devront vaincre le village gatorien ou négocier leur passage.

Trois kilomètres après l'épave, les PJ tombent dans une embuscade dressée par les gatoriens. Le piège, construit à la hâte, est un gros tronc suspendu au-dessus de la rivière par des cordes grossières. Les gatoriens ont tiré ce tronc dans les arbres de la rive septentrionale et le relâcheront dès que le navire passera à proximité. Pour prendre conscience du piège, il faut réussir un jet de Détection DD 22. Toutefois, comme les PJ ont dû le réaliser, on n'arrête pas un navire comme cela. Ainsi, même s'ils distinguent le piège, ils ne sauront l'éviter.

Laissant derrière vous la mystérieuse épave, vous poursuivez votre route, le bayou faisant douze mètres de large environ. Selon vous, le temple de Cyriss ne devrait plus être très loin. D'ici une lieue, vous devriez tomber sur un autre petit lac puis marcher un peu pour vous rendre jusqu'à votre destination. Les kilomètres défilent sans incident.

Le piège est manipulé par quatre adultes et trois jeunes (voire plus si le groupe est particulièrement puissant ou efficace). Même si certains se font abattre, un seul peut couper la corde qui retient le tronc. Celui-ci ira alors s'écraser contre le flanc de l'embarcation, brisant la roue à aubes de bâbord. Ensuite, les gatoriens passeront à l'attaque. Si quelqu'un détecte le piège avant qu'il ne soit activé, les gatoriens pourront tout de même le mettre en marche mais les PJ ne seront pas pris au dépourvu au début du combat. Dans ce cas, lisez le second passage qui suit. Si nul ne remarque le piège, lisez ce qui suit aux joueurs.

Vous entendez un gros frémissement sur la rive septentrionale du cours d'eau. Au moment où vous tournez les yeux dans cette direction, un gros tronc d'arbre suspendu par un réseau de cordes grossières fonce droit vers votre embarcation. Après avoir poussé un gros sifflement, le tronc s'écrase à bâbord. Il frappe au milieu du navire, détruisant par la même occasion la roue à aubes de bâbord. Sous la force de l'impact, le navire est violemment secoué.

À ce moment, toute personne se trouvant à bord du navire doit effectuer un jet de Dextérité DD 14 pour ne pas tomber.

La Fortune commence à dériver vers bâbord, pivotant autour du tronc planté dans son flanc, l'autre roue à aubes continuant de battre les flots. « Arrêtez les machines ! Désengagez les essieux ! » hurle Bigleux alors qu'il s'active frénétiquement sur les commandes du navire. Des bruits de métal gémissant viennent de sous vos pieds. Killian et Anouar s'engouffrent sous le pont. « Désengagez les essieux avant que le navire ne parte en miettes ! » hurle Bigleux.

Après quelques secondes, Bigleux et ses gars parviennent à arrêter le moteur et le navire éventré fait halte. Les gatoriens sont déjà passés à l'action. Ils sautent sur le pont en passant par le tronc. Chacun est armé d'un primitif gourdin en métal, l'équivalent d'une masse d'armes lourde (dégâts : 1d8+2), ou d'une grande hache en pierre (dégâts : 1d12+2). Tant qu'ils utilisent leur arme, il leur est impossible de se servir de leurs griffes mais ils disposent toujours de leur attaque naturelle de morsure.
Après le combat, quiconque jette un œil à l'une de leurs armes aura une chance de constater qu'il s'agit des vestiges de quelque technologie. Pour ce faire, il est nécessaire de réussir un jet d'Artisanat (machines à vapeur), de Connaissances (machines à vapeur) ou de Profession (ingénieur vapeur) DD 14. En outre, Bigleux va annoncer de bien mauvaises nouvelles aux PJ.

Bigleux sort de la salle des machines, couvert de graisse et de poussière de charbon. « Ces maudits lézards nous ont eus pour de bon. La roue bâbord est détruite et le système de propulsion est hors d'usage… Le mécanisme d'accouplement a perdu des dents et même la chaudière fuit. Toutefois, la coque est intacte mais il nous faudra une dizaine d'heures de réparations avant de pouvoir repartir. Avec un peu de chance, nous avancerons à une vitesse réduite de moitié seulement. »

Il marque un temps d'arrêt. « Écoutez, je ne sais pas où vous allez mais selon les instructions que vous m'avez transmises, vous n'êtes plus très loin. Vous feriez bien d'aller vous charger de ce qui vous amène ici mais soyons clairs - dès que j'en aurai fini avec ces réparations, je ferai demi-tour, contrat ou pas. Dans dix heures, je retourne à Corvis. Je vous invite donc à être rentrés. » Bigleux tourne les talons et repart vers la salle des machines. « Une dernière chose, dit-il en se retournant vers vous. Si vous souhaitez rentrer chez vous, vous feriez bien de trouver le moyen de tenir les lézards à l'écart. S'ils nous tombent dessus, vous ne sortirez jamais d'ici. » Sur quoi il disparaît du pont.

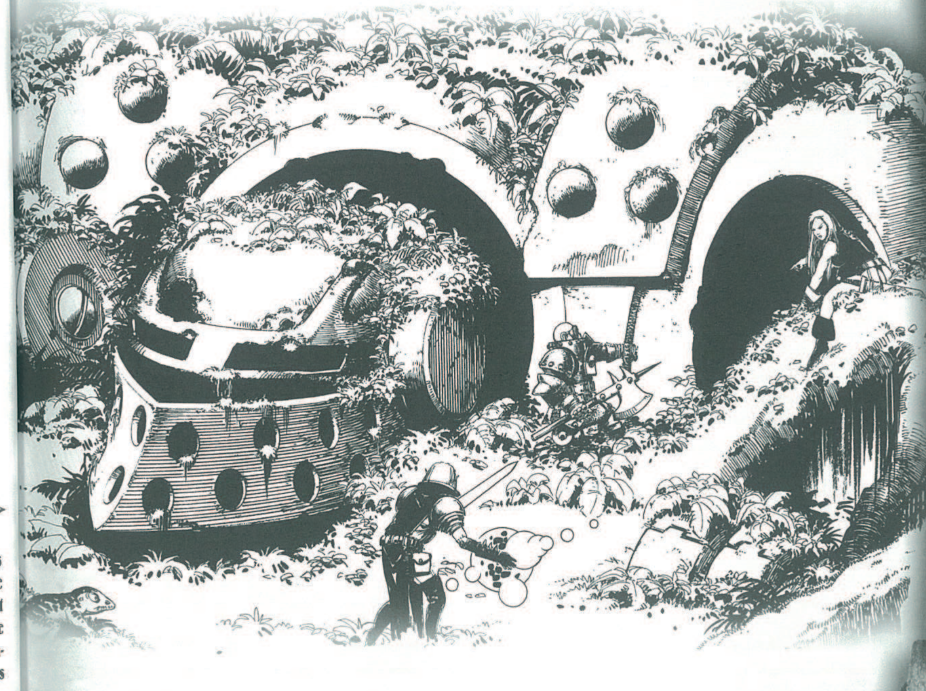
En fait, les réparations menées par Bigleux et ses gars prendront 1d4+9 heures. Une fois ce délai écoulé, ce qu'il fait dépend des PJ. Ils peuvent tenter de le payer pour qu'il reste plus longtemps. Pour 100 po, il acceptera de rester un jour de plus. Toutefois, s'il est attaqué, il prendra la poudre d'escampette. Les PJ peuvent également le menacer. Bigleux fera mine d'être intimidé mais il les abandonnera à la première occasion s'ils le brutalisent. Enfin, le groupe peut tenter de revenir dans un délai de dix heures. Bigleux est chaotique et cupide, mais il n'est ni stupide ni mauvais. Si les PJ ne sont pas revenus au bout de dix heures, il attendra un peu s'il n'y a aucun danger et s'ils l'ont bien traité. En outre, Bigleux sait parfaitement si les PJ sont riches ou non et il tentera de maximiser ses profits.

Si les PJ se rendent au temple sans se soucier des gatoriens, Bigleux et son équipage seront morts quand ils reviendront. Du reste, le bateau aura été totalement vidé et comme il n'aura pas été réparé, les PJ auront du mal à rentrer chez eux, sauf s'ils s'y connaissent en mécanique. Pour éviter tout cela, les PJ devront trouver le village des gatoriens et vaincre la tribu ou négocier.

Une fois sur la rive, il est facile de repérer les traces des gatoriens, même pour un individu inexpérimenté. Pour suivre les traces, il faut réussir un jet de Pistage DD 10 (sol mou). Après un kilomètre et demi environ, les PJ arrivent au village gatorien, qui se trouve au bord du lac mentionné sur leur feuille de route. Si les PJ sont incapables de suivre la piste, ils arriveront au village en suivant la direction du temple.

Tic-tac

Le MJ doit avoir prévu la chronologie des événements au moment où débute le périple fluvial. Souvenez-vous que le temple de Cyriss ne reste ouvert que durant une journée et que les portes seront déverrouillées dans quelques heures. Ne laissez pas les PJ se distraire. Contrairement à Alexia et aux inquisiteurs d'Oberen, il n'ont pas de clef.





« De tous les humanoïdes reptiliens répertoriés par l'université, les " gatoriens " du nord du Cygnar sont les plus grands et les plus dangereux. Ils défendent intrépidement leur territoire, alignant souvent des rangées de crânes sur leurs frontières pour prévenir les intrus. Bien qu'ils soient sauvages, ils n'en sont pas moins intelligents. Les voyageurs qui doivent traverser leurs marécages peuvent négocier leur passage s'ils disposent d'armes et d'outils à leur offrir. Si vous n'êtes préparé ni au combat ni au marchandage, c'est la mort assurée. »
- Professeur Viktor Pendrake

Le village gatorien

Le village est assez petit et n'abrite actuellement qu'une quarantaine d'individus. À ce moment de l'aventure, les inquisiteurs et les PJ ont sans doute déjà tué quelques gatoriens. Il reste donc huit guerriers adultes, huit jeunes, un chaman (druide niveau 3), huit jeunes femelles et huit bébés. Les femelles et les bébés ne se battent pas. Le chaman se trouve dans sa hutte en compagnie de ses trois lieutenants. À cause des inquisiteurs, l'un d'eux a perdu la main droite. Un autre possède leur fusil. Il ne sait pas vraiment quoi en faire, aussi il s'en sert comme d'un gourdin (dégâts : 1d4+2).

Un groupe de quatre adultes et de deux jeunes patrouille dans le périmètre du village. S'ils tombent sur les PJ, ils ne passeront pas immédiatement à l'attaque, aussi les PJ auront une chance d'user de diplomatie. Derrière les huttes se trouve un tertre de six mètres de large sur trois mètres de haut et sur lequel sont perchés deux adultes. C'est là que couvent les œufs de la tribu. Les adultes comme les jeunes combattront jusqu'à la mort pour les défendre. Dix œufs ont été enterrés dans le monticule mais si on les déterre, il n'y a que 10% de chances pour que les petits vivent et éclosent (délai : 2d4 semaines), même si les PJ les gardent au chaud.

On ne remarque pas immédiatement que la falaise sur laquelle est perché le village s'appuie en fait sur les épaules d'une gigantesque construction métallique. Un énorme automate à vapeur du Cygnar, s'y est effondré il y a des décennies de cela. Il s'est en grande partie écroulé dans la rivière mais sa tête et ses épaules sortent encore des flots, couvertes de terre et de végétaux. Les gatoriens ont trouvé le moyen de pénétrer dans le géant et ont fait bon usage des bouts de métal qu'ils y ont trouvés. Nombre de leurs outils et de leurs armes viennent de là. Le cortex de l'automate (1 mètre de diamètre, 100 kg) est encore intact, verrouillé par une coquille antichoc profondément enfouie dans sa poitrine. Pour l'ôter, il faut réussir un jet d'Artisanat (cortex) DD 20 ou de Désamorçage/sabotage DD 28. Il vaut 3 000 po, c'est-à-dire bien moins qu'un cortex moderne, et reste donc précieux auprès du bon acheteur. Pour plus d'informations sur les automates à vapeur, reportez-vous au site www.ironkingdoms.com.

Le voyage d'Alexia

Alexia a usé d'un parchemin de nappe de brouillard et d'huile de silence pour passer au large du village des gatoriens alors que ces derniers combattaient les inquisiteurs. Elle est donc en avance et a caché son navire cinq kilomètres après le village gatorien. L'embarcation est bien dissimulée - il faut réussir un jet de Détection DD 25 pour la remarquer. Les deux membres d'équipage ayant survécu sont ligotés à bord. Le charme a cessé de faire effet et ils aimeraient bien rentrer chez eux. Si les PJ ne les sauvent pas, il leur faudra deux jours pour rentrer seuls à Corvis, où ils raconteront une incroyable histoire de sorcières et de zombies.

Les PJ peuvent donc gérer la situation de deux façons différentes : combattre ou négocier. Les gatoriens comprendront tout de suite que les PJ sont dangereux et préféreront passer un marché avec eux plutôt que de provoquer un nouveau bain de sang. Ils ne seront guère sensibles aux menaces, gemmes et pièces, mais les objets utiles - en particulier les armes - constitueront une valeur sûre. Si un combat éclate, il faudra certainement se battre jusqu'à la mort. Les gatoriens, soutenus par leur chaman, combattront tels des démons. Ils n'abandonneront ni le village ni les œufs, quelle que soit la situation. Au mieux, ils seront Inamicaux ; au pire, Hostiles (cf. GM149).

Dès lors que les PJ se seront chargés des gatoriens, ils pourront poursuivre leur chemin en direction du temple de Cyriss, laissant Bigleux et son équipage réparer *La Fortune* en toute sécurité. Le temple se trouve à cinq kilomètres à l'est du village des gatoriens.

Le fusil des inquisiteurs

Le fusil qui a été dérobé aux inquisiteurs est une arme finement ouvragée, incrustée de cuivre et de filigranes d'argent. Elle dispose d'un large, long et lourd canon. À l'instar de la plupart des armes à feu des Royaumes d'Acier, il est doté d'une culasse - l'arme se " brise " donc en deux pour qu'on puisse accéder à la chambre du canon. Utilisez les caractéristiques du fusil de l'armée données dans les exemples d'armes à feu de l'appendice C.

Acte II

Où les courageux aventuriers poursuivent Alexia dans un dédale magique et technologique, puis apprennent les us de Cyriss, la Vierge des Rouages.



Une fois les PJ au temple, il leur faudra y pénétrer et arrêter Alexia avant qu'elle n'utilise la machine censée ressusciter sa mère. Ils doivent également se souvenir de mettre la main sur l'épée Witchfire. Ils devront se débarrasser des disciples de Cyriss, des morts-vivants d'Alexia et même des agents de l'Inquisition dépêchés par Vahn Oberen. Pour rendre les choses plus intéressantes encore, l'intérieur du temple est une machine géante, ce qui y complique sérieusement l'orientation.

Au moment où les PJ arrivent devant le temple, lisez ce qui suit à haute voix.

Devant vous s'élève le temple de Cyriss. La structure titanesque fait quatre-vingt-dix mètres de long et soixante mètres de large. Le sommet du temple, situé à quarante-cinq mètres au-dessus de vos têtes, surplombe la forêt environnante. Vous entendez un bruit léger de grincement et la terre vrombit sous vos pieds, comme si vous étiez sur une énorme machine. Dispersés autour du temple se trouvent de nombreux totems couverts d'étranges figures.

La paroi extérieure du temple est en granit parcouru de cuivre rouge et de laiton. Le métal luit comme si on l'avait poli à l'instant - nulle trace de corrosion où que ce soit. Incrustée au centre d'un flanc du temple apparaît une représentation gigantesque de Cyriss en personne. En dessous de celle-ci, les portes en cuivre sont fermées et attendent l'heure convenue avant de s'ouvrir.

Si les PJ fouillent les environs du temple, ils ne remarqueront aucune autre porte. Il est facile d'escalader les murs du temple mais le sommet ne propose rien de bien intéressant.

Lorsque les portes du temple s'ouvrent au coucher du soleil, les deux battants en cuivre de six mètres de haut coulissent de trois mètres chacun sur le côté, permettant ainsi aux PJ d'entrer. Ces portes resteront ouvertes vingt-quatre heures, après quoi elles se refermeront une éternité durant pour tous ceux restés à l'intérieur. Alexia n'a pas eu à attendre que les portes du temple s'ouvrent. Ses recherches lui ont révélé comment les ouvrir et les refermer à



volonté. Du coup, elle est déjà à l'intérieur et a deux heures d'avance sur les PJ. Grâce à Vahn Oberen, les inquisiteurs avaient aussi une " clef " et ils sont également dans la structure. Alexia tente de rallier le centre du temple, où se trouve la grande machine construite en l'honneur de Cyriss. Elle sait que l'un de ses pouvoirs est la résurrection, et elle compte s'en servir afin de rappeler sa mère d'entre les morts. Jusqu'à présent, les prêtres de Cyriss qui ont tenté de l'arrêter ont échoué. En fait, Alexia a tué nombre de disciples, ce qui ne signifie pas qu'ils attaqueront les PJ avec moins de ferveur. Mais entre Alexia et l'Inquisition, les prêtres en ont assez des intrus.



À l'intérieur du temple

Dans le temple de Cyriss se trouvent des douzaines de prêtres et de serviteurs mécaniques magiques. Les prêtres de cette aventure sont soit des bleus (niveau 1), soit expérimentés (niveau 3). En ce qui concerne leurs caractéristiques, reportez-vous à la table des PNJ prêtres (cf. GM51). N'hésitez pas à modifier le niveau des prêtres rencontrés pour qu'ils soient à la hauteur du groupe. Les prêtres de Cyriss utilisent une curieuse arme de mêlée qui, en termes de jeu, correspond à une morgenstern (dégâts : 1d8). Tous les prêtres ont les domaines suivants : Connaissance et Protection. Toutefois, aucun ne sera en très grande forme. Alexia et les inquisiteurs n'y sont pas allés de main morte, aussi la plupart des prêtres sont blessés et n'ont plus beaucoup de sorts. Les serviteurs de Cyriss ont également essuyé le plus gros de la tempête.

Alexia est encore accompagnée par les quatre sorcières qu'elle a grossièrement animées dans la première partie de la trilogie. Elle aimerait réunir l'ensemble des sorcières mais comme sa mère est sa priorité, elle n'hésitera pas à sacrifier les autres si nécessaire. Les sorcières animées ne sont plus que l'ombre de leur moi d'antan et il s'agit aujourd'hui davantage de zombies dotés de quelques sorts. Toutefois, elles n'en restent pas moins de déplaisantes adversaires pour les PJ.

Le temple en lui-même est une gigantesque machine. Malgré sa grande taille, la surface habitable est relativement réduite. Des couloirs tournent sans raison apparente alors qu'en fait ils serpentent autour de gigantesques mécanismes, pistons et autres appareils dissimulés derrière les murs. De nombreux globes en verre, séparés de six mètres chacun, illuminent l'intérieur du lieu. Chaque globe est protégé par une grille en acier (solidité 10, pv 6). Les globes (solidité 1, pv 4) emprisonnent une énergie tourbillonnante mais cessent de fonctionner s'ils sortent du temple. S'ils se brisent à l'intérieur du temple, ils infligent 1d2 points de dégâts électriques à toute personne située dans les trois mètres. Un jet réussi de Réflexes DD 14 permet de diviser les dégâts par deux.

Notes spéciales

Comme le temple est une machine géante, il affiche certaines caractéristiques dont le MJ doit prendre connaissance :

- Il y fait désagréablement chaud - toutes les machines génèrent de la chaleur et celle-ci s'accumule dans le temple.
- Les machines dissimulées dans les murs expliquent le bruit de fond permanent qui règne en ces lieux. La force du bruit dépend de l'heure et de l'endroit. Les jets de Perception auditive sont donc victimes de pénalités diverses. Si un PJ souhaite écouter ce qui se passe derrière une paroi métallique, le DD de son jet de Perception auditive subit un malus de +10.
- Les couloirs du temple sont parsemés de portes secrètes. Il y en a une tous les six mètres environ. Toutes ces portes s'ouvrent sur des monceaux d'engrenages qui tournent, de pistons qui s'agitent, de tubes luisants et autres étranges machines. Les PJ ne peuvent pas se faufiler entre les machines mais les serviteurs de Cyriss en sont capables. En fait, ils peuvent se rendre en n'importe quel endroit du temple en quelques minutes en utilisant ces passages. Ces portes secrètes ne figurent pas sur le plan.
- Si quelqu'un s'en prend aux machines situées derrière les portes dérobées, 1d4 serviteurs de Cyriss rappliquent en 1d4 minutes.
- Les parties amovibles des murs sont dangereuses. Toute personne tombant dans les machines subit 2d6 points de dégâts. Un jet réussi de Réflexes DD 12 les divise par deux.
- Toutes les trente minutes, il y a 25% de chances de croiser 1d4 esclaves animés par Alexia. Ces morts-vivants étaient autrefois des disciples de Cyriss. Désormais, ils errent dans le temple et s'en prennent à tout être vivant. De temps en temps, un inquisiteur animé devrait également faire son apparition.
- Le temple est rempli de machines bizarres, mais cela n'en reste pas moins un lieu très magique. Des morceaux de toutes les machines ont une aura allant de forte à écrasante (cf. MJ203).

Combattre les prêtres

Il est important de garder à l'esprit qu'Alexia est déjà passée par là et qu'elle a tué ou blessé de nombreux prêtres. Les PJ formuleront peut-être le souhait de négocier avec les disciples de Cyriss mais au point où en sont les choses, ce n'est plus possible. Ils sont furieux et ne souhaitent que terrasser tous les intrus. Nombre des prêtres que les PJ rencontreront ne disposeront pas de tous leurs sorts et certains seront de toute évidence blessés. Il est important que le MJ insiste sur la mine désespérée et déterminée des disciples.

Il est également important de se souvenir que même si Cyriss est une divinité neutre, ces adorateurs sont neutre mauvais, dotés d'une soif de domination mondiale, voyant tous les êtres vivants gérés par la grande machine pensante qu'ils construisent. Tous les adorateurs de Cyriss n'en pensent pas de même et les temples mécaniques aussi sophistiqués que celui-ci restent rares.



Premier niveau

M. Salle des machines (tous les niveaux)

Un étroit couloir serpente entre les gigantesques rouages et les énormes pistons. Le bruit de toutes ces machines est quasiment assourdissant. Des valves, manettes et cadrans étranges jaillissent sans réelle logique de ce chaos mécanique. Des tiges et sphères lumineuses sont enfouies au plus profond de la machinerie, illuminant la pièce d'une lueur surnaturelle.

Description : le temple renferme de nombreuses pièces comme celle-ci. Il s'agit simplement d'habiller les lieux et elles ne jouent aucun rôle dans cette aventure. Les étranges machines sont particulièrement mystérieuses. Hormis les disciples, nul ne connaît leur véritable fonction. La voie qui s'enfonce dans les machines ramène vers l'entrée et vers toutes les autres sorties indiquées sur le plan. Comme ces pièces ne sont pas très importantes pour l'aventure, tous les couloirs qui les parsèment ne sont pas indiqués sur la carte.

Les inquisiteurs

Les inquisiteurs que Vahn Oberen a envoyés aux trousses d'Alexia sont des roublards de niveau 4 en moyenne. Pour plus de détails, référez-vous à la table des PNJ roublard (cf. GM55). N'hésitez pas à remplacer certains roublards par des guerriers ou des magiciens si cela peut rendre les choses plus intéressantes. Tous les inquisiteurs sont d'alignement loyal mauvais. Ils ont tous sérieusement dégusté aussi leur manquera-t-il des points de vie et des sorts.

Le navire qu'Oberen a dépêché comptait dix inquisiteurs. Deux ont été tués par les gatoriens, deux ont été victimes des pièges du temple (ils ont fini dans les cellules du premier niveau) et deux se trouvent dans le laboratoire (cf. salle n°13). Il en reste donc quatre, qu'Alexia aura peut-être occis et réanimés. Mais bon, si le MJ en veut plus, qu'il en rajoute que diable !

Si les rangs des PJ abritent un bon ingénieur, celui-ci devra réussir un jet de Profession (ingénieur) DD 20 pour comprendre que les machines se livrent à une sorte de vaste calcul.

Serviteur de Cyriss

Pour amplifier le mystère des salles des machines, le MJ peut leur conférer des caractéristiques bien particulières. Ainsi, certaines pièces seront extrêmement chaudes, d'autres très froides (cf. GM86). En d'autres salles encore, la pression de l'air sera différente - inutile de fixer des règles mais le MJ peut insister sur l'air qui se raréfie, les oreilles qui se bouchent ou même des vaisseaux qui éclatent dans le blanc des yeux. Dans certains endroits, la gravité sera différente (réduisant temporairement la Dextérité de tout le monde de 2 points) ou l'air légèrement toxique.

Des joueurs avisés comprendront que différentes parties du temple existent en différents endroits, simplement parce que les propriétés naturelles de ces lieux sont beaucoup plus propices au fonctionnement de certains types de magie et de machines. Ils auront bien raison, même si ce renseignement ne les aidera guère.

Pièges : les parties mobiles des salles des machines sont dangereuses. Toute personne qui tombe dans les rouages subit 2d6 points de dégâts. Un jet réussi de Vigueur DD 12 divise les dégâts par deux.

Conséquences : les PJ tripoteront peut-être les panneaux de commande. Dans ce cas, lancez 1d6.

1-2	Il ne se passe rien.
3	La vitesse de la machine augmente légèrement.
4	La vitesse de la machine décroît légèrement.
5	La machine pousse un bruit terrible. Le mécanisme grince et le métal gémit.
6	Lancez de nouveau et décrivez les effets. 1d4 serviteurs de Cyriss rappliquent dans 1d4 minutes.

S. Entrepôts (tous les niveaux)

Cette pièce est remplie de sacs, de caisses et de tonneaux.

Description : les conteneurs renferment diverses choses, comme de la nourriture et des pièces de rechange. Rien n'a de valeur.

E. Élévateurs (tous les niveaux)

Deux portes bien distinctes s'ouvrent sur cette pièce ronde.

Description : cette pièce est une sorte d'ascenseur. Chacun des élévateurs du temple fonctionne selon un schéma bien précis. En position 1, les deux portes de l'élévateur se ferment et la pièce se met en position 2 - en aucun cas il ne monte pour l'instant. Lors de son déplacement suivant, l'élévateur monte d'un niveau tout en se mettant en position 3. Lorsque l'élévateur atteint la position 6, il retourne à la 1 et le cycle recommence. Chaque élévateur est synchronisé et ils changent de position toutes les trois minutes. Il n'y a aucun manette de contrôle. Les points d'arrêt des élévateurs apparaissent sur les plans du temple.

Le mouvement d'un élévateur est presque imperceptible et les PJ vont certainement finir par se perdre. Il est important de noter qu'il faut passer par tous les élévateurs pour atteindre la pièce située au sommet du temple. S'il y a de nombreux culs-de-sac, un seul chemin est correct. Il est impossible de forcer la porte extérieure d'un élévateur. Toutefois, si les PJ parviennent à en ouvrir une, ils ne verront dans le puits d'ascenseur que des machines, plus déroutantes les unes que les autres, trop serrées les unes contre les autres pour qu'on puisse s'y frayer un chemin.

Premier niveau

Ci-dessous apparaît la détail du premier niveau du temple. Notez qu'on ne peut atteindre certaines de ces pièces qu'à partir des niveaux supérieurs. On entend des bruits légers de machinerie dans chacune des pièces. Tous les DD des jets de Perception auditive sont augmentés de 1d4 points, sauf lorsque le contraire est précisé.

1. Grande salle

Vous franchissez les portes du temple et pénétrez dans une salle caverneuse, éclairée par une douce lueur orangée. La pièce ne semble pas avoir de fin et le plafond voûté se trouve à quelques dizaines de mètres au-dessus de vos têtes. De complexes plaques de laiton entrelacées couvrent toutes les surfaces et les piliers sculptés flanquent les murs. L'odeur d'huile et de métal est pesante. Vous entendez un léger bourdonnement, comme si des machines étaient au travail un peu plus loin.

Description : il s'agit de la grande salle du temple. Bien qu'elle soit impressionnante, il n'y a rien à y faire - du moins pour l'instant. Le bruit omniprésent qui emplit le temple est léger et n'augmente le DD des jets de Perception auditive que d'un point. Tout PJ réussissant un jet de Perception auditive DD 14 (modificateur compris) entendra un bruit de craquement peu familier. Il s'agit du cœur du temple.

Alors que les PJ ont traversé la moitié de la salle, ils remarquent trois glyphes d'un mètre cinquante gravés dans le sol de dalles métalliques. Ces trois symboles, saints aux yeux de Cyriss, sont présentés ci-dessous dans un ordre précis. Plus tard, les PJ devront s'en souvenir pour résoudre une énigme.

Ennemis : lorsque les PJ tenteront de quitter le temple, une fois leur mission accomplie, ils tomberont sur un prêtre mécanique dans la grande salle, le père Lucant (cf. appendice A). Ce dernier fera tout son possible pour terrasser les PJ. D'ailleurs, s'ils s'attardent et combattent, il y a de fortes chances pour qu'il y parvienne.



Les symboles apparaissant au sol de la grande salle

2. Plate-forme d'observation inférieure

Le sol métallique de la grande salle pousse jusqu'à une petite plate-forme entourée d'un garde-fou en laiton étincelant. Sous vos pieds apparaît un puits sans fond. Au-dessus de vous, un gigantesque espace cylindrique a été taillé au cœur du temple. S'élevant depuis l'imposant gouffre se trouve une colonne de machines. Des engrenages grinçant et des pistons dansant enveloppent une matrice de tubes, de tuyaux et d'objets en verre luisant. Des espèces de décharges électriques oscillent autour de la machine qui se perd dans les hauteurs du temple.

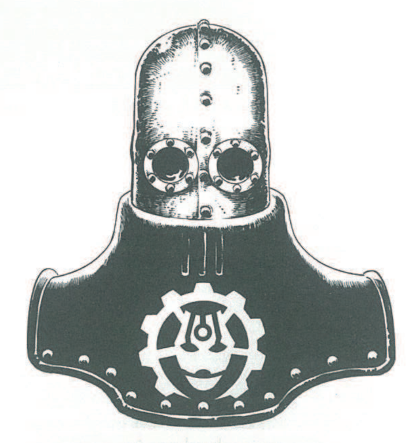
Alors que vous observez l'endroit, immobiles, un gros éclair d'énergie bleutée frappe la balustrade de la plate-forme. Il disparaît aussitôt et laisse derrière lui une étrange odeur qui pique les narines.

Description : ce puits transperce les trois niveaux du temple. Au sommet de la colonne mécanique se trouve l'appareil de résurrection qu'Alexia tente d'atteindre. En fait, la colonne est la machine en question et s'enfonce profondément sous terre. Depuis cet endroit, les PJ peuvent voir deux des plates-formes d'observation du deuxième niveau ainsi que la passerelle du troisième. En outre, on distingue aisément quelques petits objets sphériques volant autour du cœur. Ils évitent les décharges électriques avec une grande agilité et brillent comme s'ils étaient entièrement faits en laiton. Il s'agit de serviteurs de Cyriss. Au moment où les PJ observent la scène, ils utilisent leurs pinces pour régler semble-t-il la grande machine.

Considérez que le puits n'a pas de fond. Toute personne qui chute de la plate-forme mourra. Toutefois, si le MJ n'est pas trop dur, les individus en question réapparaîtront plus tard dans une cellule, légèrement brûlés et inconscients. Si le MJ souhaite pimenter les choses, les PJ assisteront à un combat sur l'une des autres plates-formes d'observation. Un disciple ou un inquisiteur passera par-dessus la balustrade et chutera en hurlant alors qu'il est en plus frappé par les décharges électriques. Avec un peu de chance, il sera peut-être même possible d'apercevoir Alexia.

Pièges : avec toutes ces décharges électriques, mieux vaut ne pas escalader le puits. Tout PJ qui enjambe le garde-fou recevra sur-le-champ un choc électrique infligeant 1d4 points de dégâts - à titre d'avertissement bien sûr. Si un PJ tente de voler ou d'user de lévitation pour remonter le puits, il recevra 50 points de dégâts électriques par round - même sous forme gazeuse. L'objectif est de tourmenter les personnages en les laissant apercevoir leur destination finale, mais en leur signifiant qu'il ne s'agit pas d'un raccourci.

Conséquences : les serviteurs de Cyriss ignoreront totalement les PJ, sauf si ces derniers tentent d'endommager la machine, auquel cas ils seront 1d4 à passer à l'attaque. Un groupe de prêtres de Cyriss venus des quartiers de ce niveau fera son apparition deux à quatre minutes plus tard.



Prêtre de Cyriss

3. Réfectoire

Des rangées de bancs et de tables emplissent cette salle. Des verres renversés et des assiettes à moitié pleines encombrent le sol et les tables. Nombre de tables ont été renversées. Des traces de brûlures et des taches de sang souillent les murs métalliques d'ordinaire immaculés.

Description : c'est dans le réfectoire du temple qu'a eu lieu le combat contre Alexia. Ses zombies et elle y ont terrassé un certain nombre de prêtres de Cyriss il y a deux heures de cela mais on a déjà enlevé les corps. Actuellement, cette pièce ne renferme aucun objet de valeur.

4. Cuisine

Pas la peine d'être un prêtre de Cyriss pour dire qu'il s'agit d'une simple cuisine. Des chaudrons de nourriture bouillonnante reposent sur des plaques de métal chauffées au rouge et les tables de la pièce sont recouvertes de divers ustensiles et de bouts de viande. Certaines tables ont été renversées. Tout laisse à penser qu'un combat s'est déroulé ici il n'y a pas si longtemps que cela.

Description : il s'agit tout simplement de la cuisine où sont préparés les plats servis dans le réfectoire. Alexia est passée par là et s'est battue contre le personnel. Un jet réussi de Détection DD 14 permettra de distinguer des éclaboussures de sang au sol. Un jet réussi de Pistage DD 14 révélera une petite empreinte de botte dans le sang.

5. Bibliothèque

À l'évidence, cette pièce est une bibliothèque. Des rangées d'étagères bordent les murs et de nombreux livres sont à même le sol. Depuis l'endroit où vous vous tenez, vous distinguez des livres, parchemins et tablettes de toutes les formes et tailles. Deux globes en laiton flottent à hauteur de plafond. Après quelques instants, l'un d'eux plonge dans votre direction en déployant sa pince polie.

Description : cette pièce est emplie de connaissances précieuses pour les disciples de Cyriss - mathématiques, ingénierie, astronomie, etc. Il s'agit peut-être de la plus impressionnante collection du royaume de Cygnar, plus intéressante encore que celles de Corvis et de Caspia en bien des manières. Si un PJ prend un tome au hasard, il n'y verra qu'un charabia scientifique incompréhensible.

Au milieu de la pièce, une étagère abrite de nombreuses piles de feuilles de cuivre. Chacune mesure environ 27 x 42 centimètres et est couverte de rangées de trous apparemment percés au hasard. Les trous font à peu près six millimètres de diamètre et sont séparés d'autant les uns des autres. Chaque pile renferme soixante-quatre feuilles de cuivre reliées par une grosse lanière de cuir. Le coin supérieur gauche de chaque feuille a été proprement coupé. Chaque pile pèse environ dix kilos et il y en a dix. L'étagère affiche six emplacements libres.

Ces feuilles de cuivre sont l'équivalent de nos cartes perforées informatiques. Les plus précieux secrets de la secte y sont codés et seules des machines sacrées situées ailleurs dans le temple peuvent les lire. Si ces tablettes semblent bien mystérieuses, elles n'ont aucune valeur pour les PJ. Le fait de les voler ou de les détruire vaudra aux PJ la haine de tous les adorateurs de Cyriss au courant de leur geste (comme si pénétrer dans un temple et massacrer quelques fidèles ne suffisait pas).

Ennemis : la pièce renferme deux serviteurs de Cyriss. L'un tentera de fuir pendant que l'autre combattra les PJ.

Conséquences : si le serviteur de Cyriss s'échappe, quatre prêtres feront leur apparition dans 1d4 minutes. L'un sera expérimenté, les trois autres seront des bleus.

Trésor : si les PJ chipent quoi que ce soit dans la pièce, il y a 50% de chances que cela vaille 1d4 x 100 po dans une grande ville et auprès du bon acheteur. Toutefois, rien de ce qu'ils peuvent emmener n'est stupéfiant. Si la bibliothèque est impressionnante, elle n'est pas révolutionnaire. Il est important de noter que la déesse guide les adorateurs qui bâtissent la magie et les étonnantes magies du temple. Aucun manuel ne décrit tous leurs travaux.

6 A, B, C. Cellules

Une porte en métal totalement lisse apparaît dans le mur. Elle n'a aucune caractéristique particulière, pas même de poignée. Un levier sort du mur sur sa droite.

Description : les trois cellules ont la même apparence. Les portes ne sont pas verrouillées. Si on manipule le levier, elles s'ouvrent ou se ferment en coulissant, grâce à quelque mécanisme dissimulé. Chaque cellule est en réalité un cube de métal. La cellule A renferme deux inquisiteurs. Les cellules B et C sont vides. S'ils sont capturés par le piège du tombeau (cf. salle n°26), les PJ risquent bien de finir ici.

Ennemis : la cellule A renferme Leeb et Rhys (roublards niveau 4), deux inquisiteurs meurtris et ensanglantés. Il ne leur reste plus que 10 pv mais ils ont toujours leurs armes et armure. Oberen les a envoyés voler l'épée Witchfire à Alexia ou aux PJ. Ils refuseront de répondre aux questions et préféreraient mourir plutôt

que d'aider le groupe. Si on leur en donne la chance, ils se joindront au groupe. Bien sûr, ils trahiront les PJ au pire moment possible.

Pièges : au plafond, il y a une trappe reliée au tombeau du niveau trois (cf. salle n°26). Il est particulièrement difficile de détecter la trappe (jet de Fouille DD 24) et encore plus compliqué de l'ouvrir (jet de Désamorçage/sabotage DD 26). S'ils parviennent à l'ouvrir, les PJ verront au-dessus d'eux un puits en métal aux parois parfaitement lisses, tout juste assez large pour qu'un homme y passe. Il est impossible de monter par cette galerie. Le métal est parfaitement lisse et les parois sont trop proches les unes des autres pour qu'on s'y appuie. Si quelqu'un remonte à l'aide de magie, il tombera sur une cloison qui ne s'ouvre que dans un sens et qu'on ne peut ouvrir par le bas.

Conséquences : si les PJ tripotent la cloison du puits, 1d4 serviteurs de Cyriss se rendront jusqu'à la cellule.

7. Auditorium

Il s'agit d'une grande pièce décorée d'icônes représentant le soleil et la lune. De nombreuses tables et chaises sont installées un peu partout mais le centre de la pièce offre une vision macabre - une douzaine de corps sont dissimulés sous des couvertures imbibées de sang. Une poignée de prêtres exécutant des rituels se trouvent près des cadavres. Flottant dans les airs, plusieurs sphères en laiton encerclent le groupe.

Description : cette salle a aujourd'hui plusieurs fonctions. Certains des individus tués par Alexia et compagnie ont été amenés ici. Les survivants qui ne pourchassent pas Alexia se chargent des dépouilles mortelles.

Ennemis : cette pièce abrite un prêtre expérimenté, trois bleus et trois serviteurs de Cyriss. Dès que les PJ apparaissent, deux serviteurs de Cyriss partent chercher de l'aide. Le prêtre expérimenté coure de l'autre côté de la pièce pour s'emparer d'une arme qui traîne au sol. Le reste du groupe passe à l'attaque.

Le prêtre expérimenté souhaite s'emparer d'un lance-flammes primitif. À l'instar de notre version contemporaine, on porte sur le dos un réservoir de combustible et on dispose d'un tuyau qui s'achève par une sorte de vaporisateur. Enfiler l'arme ou s'en débarrasser prend un round et provoque une attaque d'opportunité. Le prêtre de l'auditorium ne va pas prendre le temps d'enfiler le réservoir. Il tiendra le pistolet dans une main et traînera le réservoir derrière lui. Cela réduit sa vitesse de déplacement à six mètres et pénalise ses jets s'attaque d'un malus de -2. Le lance-flammes ne dispose plus que de deux charges, après quoi le prêtre passera à l'attaque à l'aide de ses sorts et de son espèce de morgenstern (dégâts : 1d8). Le lance-flammes, qui n'est pas une arme magique, a une portée maximale de douze mètres. Il projette un globe d'une substance incendiaire qui agit de la même façon que le feu grégeois (cf. MJ114).

Conséquences : si l'un des serviteurs de Cyriss parvient à s'enfuir, deux à trois prêtres expérimentés rappliqueront dans 2d6 minutes.

Trésor : il est possible de récupérer le lance-flammes, qui dispose peut-être encore de combustible. Il vaut 500 po environ, 600 po s'il a encore du combustible. Bien que ce dernier soit comparable au feu grégeois, il n'est pas identique. Ainsi, il faut réussir un jet d'Alchimie DD 22 pour développer un combustible compatible avec l'objet. Enfin, l'utilisateur du lance-flammes a une grosse clef en laiton dans l'une de ses poches, clef qui ouvre la porte de la chapelle (cf. salle n°11).





Deuxième niveau

8. Baraquements

Cette pièce renferme des rangées de lits, de petits coffres et autres.

Description : les baraquements sont tous les mêmes. La moitié des pièces montre des signes récents de lutte et de désordre (lits retournés, traces de sang, coffres éventrés, etc.).

Ennemis : il y a 50% de chances de tomber sur un à deux prêtres (des bleus) dans chaque pièce explorée.

Trésor : chaque baraquement renferme assez de vêtements pour reconstituer deux tenues de prêtre. Ce costume confère un bonus de +6 aux jets de Déguisement (cf. MJ66).

9. Quartiers

Cette salle abrite deux lits, des étagères emplies de livres et plusieurs coffres. Une représentation du visage de Cyriss est gravée sur le mur faisant face à la porte coulissante. Le son bourdonnant qui remplit le temple est ici moins fort.

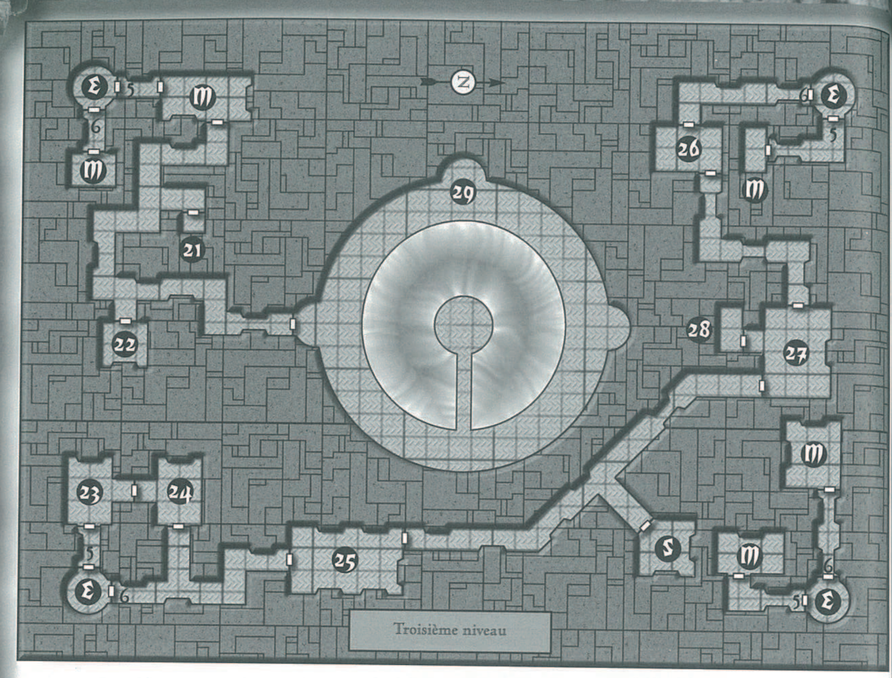
Description : ces pièces accueillent les prêtres de Cyriss de haut rang. On n'y trouve rien d'exceptionnellement intéressant ou utile mais il y a 25% de chances que les PJ croisent le chemin d'un prêtre expérimenté en train de prier, de se reposer ou de lire.

Trésor : chaque coffre à vêtements a 50% de chances de renfermer des pièces et gemmes pour une valeur de 1d4 x 100 po.

10. La salle des périscopes

Trois tubes en métal dotés de poignées descendent du plafond de cette pièce vide.

Description : les tubes sont percés d'un trou et il est possible de faire tourner l'appareil en s'aidant des poignées - il s'agit de périscopes. Chacun offre une vue bien singulière. L'un donne sur une falaise et un océan aussi noir que bouillonnant. Au loin, de distantes collines disparaissent dans les nuages. Un autre donne sur une forêt livrée aux flammes, une lune inconnue apparaissant entre les volutes de fumée. On n'y voit que des flammes et un sol carbonisé. En réussissant un jet de Détection DD 12, les PJ distingueront des animaux à la silhouette étrange fuir les flammes.



Manifestement, le périscope est placé à une trentaine de mètres au-dessus du sol. Le dernier offre une vue sur une jungle familière. Si le PJ tourne ce périscope, il aura une vue du temple de Cyriss et apercevra même son groupe franchir les portes de l'endroit, comme il l'a fait il y a peu.

Si l'extrémité de chaque télescope n'est pas magique, l'équipement installé dans le plafond et qui les fait marcher l'est bel et bien.

Trésor : si les télescopes sont endommagés ou démontés, ils cessent de fonctionner. Ils sont certes intrigants mais n'ont aucune valeur.

11. La chapelle

Le sol et les murs de cette pièce sont bordés d'un métal noir incrusté de nervures cuivrées aux formes angulaires. Les quatre portes maintenant visibles à l'intérieur sont faites du même métal noir. Une grosse serrure apparaît au beau milieu de chaque porte.

Description : une partie des plus précieux artefacts de la secte sont dissimulés derrière ces portes. Alexia est passée par là mais elle ne s'est pas arrêtée pour piller l'endroit. Après tout, elle n'est pas venue ici pour dérober quelques artefacts. Si les PJ ont mis la main sur la clef de l'un des PNJ, ils peuvent déverrouiller la porte sans problème. Sinon, il leur faut réussir un jet de Crochetage DD 26.

Ennemis : chacune des quatre chapelles renferme trois serviteurs de Cyriss. Quand une chapelle est ouverte, l'un fuit et les deux autres combattent.

Conséquences : si un serviteur de Cyriss parvient à s'enfuir, il ira chercher de l'aide. 1d4+1 prêtres (des bleus) rappliqueront 1d6 minutes plus tard. Prenez garde à l'état du groupe car à ce stade de l'exploration du temple, certains PJ seront peut-être trop faibles pour se charger d'un grand nombre de gardes.

Trésor : chapelle A : une pile de trois énormes fiches en cuivre semblables à celles de la bibliothèque. La lanière de cuir les reliant dit " Pensée ". Une autre pile de trois cartes indique " Vue ". Chapelle B : deux autres piles de trois cartes indiquant " Corps " et " Esprit ". Chapelle C : une pile de trois fiches appelée " Avenir " et 100 po. Chapelle D : trois cartes en cuivre intitulées " Force morale " et trois diamants valant 400 po chacun.

Ces cartes servent à faire fonctionner l'accélérateur de la salle n°27. Chaque carte affiche l'un des trois symboles aperçus au sol de la grande salle mais elles ne sont pas dans l'ordre (le symbole est tout petit et il faut réussir un jet de Détection DD 14 pour le distinguer, après quoi il est facile de remarquer les autres). Il faut les insérer dans le bon ordre dans la machine ou en assumer les conséquences ! Pour plus d'informations, reportez-vous à la description de l'accélérateur de la salle n°27.



Deuxième niveau

Alors que le premier niveau du temple constituait en quelque sorte l'espace de vie, le deuxième niveau abrite les ateliers et laboratoires des adeptes. Le bruit ambiant est beaucoup plus fort qu'à l'étage inférieur. Ajoutez 1d6+1 au DD des jets de Perception auditive. En outre, il fait encore plus chaud à ce niveau.

12. Complexe de préservation

Contrairement au reste du temple, où vous n'avez pas vu la moindre flamme, cette pièce est illuminée par des torches bordant les murs. La lueur orangée et vacillante éclaire une monstrueuse silhouette mécanique au centre de la pièce. On dirait un croisement entre un centaure et une araignée, constitué de bronze et d'acier, mais il fait près de deux mètres cinquante de haut.

Description : il s'agit d'une construction mécanique. Elle semble menaçante mais est actuellement inerte. Des panneaux sont ouverts sur les membres et le corps, révélant la complexe machine qu'il renferme. On dirait qu'il manque à la structure une patte d'araignée (qui se trouve dans la salle n°16).

Ce monstre de métal est l'un des artefacts les plus sacrés de la secte. Il s'agit d'un réceptacle conçu pour accueillir l'âme d'un grand-prêtre, qui vit alors éternellement dans la perfection. Seul un prêtre de ce complexe a fait le saut. Actuellement, le père Lucant est occupé ailleurs mais il attendra les PJ dans la grande salle (cf. salle n°1) au moment où ils voudront sortir du temple.

Une autre zone de travail semble avoir accueilli un monstre mécanique mais hormis les outils et autres pièces détachées, elle est vide.

13. Laboratoire

Si l'un des PJ écoute à la porte de cette pièce, il entendra la conversation qui suit en réussissant un jet de Perception auditive DD 14. Le DD tient compte du bruit de fond permanent et des propriétés de la porte.

Une voix d'homme, grave, dit : " Écoute, la dernière fois que nous l'avons vu, il était avec Rhys et Leeb. Ils ont dû être séparés. " Un autre homme, au débit plus rapide et à la voix aiguë, prend la parole : " Bien, j'espère que Rhys et Leeb s'en sont mieux sortis qu'Ogre. Personne ne mérite cela... j'espère que nous aurons cette garce rapidement. " La première voix poursuit : " Si elle ne nous a pas avant. " Le second protagoniste ajoute alors : " Mieux vaut que ce soit elle qu'Oberen, je pense. " Les deux hommes rient d'un air inquiet.

Lunettes d'illumination méticuleuse de Hammett

Ces lunettes, créées par un maître artificier mort depuis longtemps, permettent à leur porteur de voir mieux que jamais - même si elles ont un prix qu'il faut payer. Elles sont constituées de trois jeux de lentilles de quartz dépoli, chacune traitée avec un curieux revêtement coloré. Il est possible de pousser deux des lentilles devant les foyers principaux. Ainsi, selon les lentilles que l'on ajuste, les propriétés des lunettes diffèrent. Quelle que soit la façon dont les lunettes sont utilisées, elles infligent un pénalité de -2 à l'initiative en raison du champ de vision restreint qu'elles imposent.

Lorsque aucune des lentilles annexes n'est en place, les lunettes confèrent la vision dans le noir sur vingt mètres. Le porteur verra en noir et blanc, même si la luminosité est bonne, mais il est possible de conserver les lunettes indéfiniment à ce stade.

Quand il met en place le premier jeu, le porteur voit comme s'il avait lancé détection de la magie. Toutefois, les lunettes provoquent en ce mode de la fatigue et des maux de tête. Toutes les dix minutes d'utilisation, le porteur doit réussir un jet de Vigueur ou sombrer dans l'inconscience pendant 1d10 minutes. Le DD de ces jets commence à 10 puis augmente de 2 points toutes les dix minutes d'utilisation. Hormis l'inconscience, il n'y a pas d'autre effet secondaire. Toutefois, le PJ doit ensuite se reposer avant de les remettre. Le DD des jets de Vigueur chute de 2 points par tranche de dix minutes de non-utilisation, jusqu'à retomber à 10. Si le PJ les remet sur-le-champ, le DD reprend là où il en était resté.

Quand le deuxième jeu de lentilles est en place, les lunettes confèrent au porteur une attention toute particulière aux détails et une intuition mécanique. Tous ses jets de Fouille et d'Artisanat bénéficient d'un bonus de +2 mais l'inconvénient est le même que pour le mode précédent. Les lunettes valent 13 000 po.

Contrairement au reste de l'étage, l'air dans cette pièce est frais et agréable. Les étagères bordant les murs sont remplies de globes de verre bien rangés, chacun contenant un liquide coloré. D'autres étagères abritent des jarres remplies de poudres. Les tables installées au centre de la pièce accueillent un dédale d'objets en verre et de tubes en métal, tous interconnectés. Un meuble bas en métal se trouve dans un coin, à l'écart du reste du matériel.

Deux humains vêtus de noir examinent le contenu de la pièce. Un cadavre humain, habillé de la même façon, repose à leurs pieds. Au moment où ils vous aperçoivent, ils posent la main sur leurs armes mais ne passent pas à l'attaque. " Restez où vous êtes, mes amis ", dit le plus petit.

Description : cette pièce est un laboratoire. Les divers réactifs rangés sur les étagères, sont inutiles, dangereux ou précieux, au choix. Aucun n'est magique et la science pratiquée ici est une forme étrange d'alchimie, peu familière pour les PJ disposant d'une formation traditionnelle. Néanmoins, tout PJ réussissant un jet d'Alchimie DD 22 saura produire des mélanges utiles grâce aux ingrédients présents. Chaque tentative prend quinze minutes. Il est possible de réaliser trois tentatives avant que les réactifs utilisés soient fichus ou détruits. Si son essai est couronné de succès, l'alchimiste pourra créer l'un des objets suivants aléatoirement (ce que le PJ produit dépend des réactifs qu'il parvient à reconnaître ; ce n'est pas comme s'il ne savait pas ce qu'il fait) :

- Une flasque qui se brise et explose quand on la lance. La zone d'effet est un cercle de trois mètres de diamètre. C'est comparable au sort *mains brûlantes* lancé au niveau 5 (dégâts : 5d4 ; cf. MJ228).
- Un sac de poudre duquel sort une mèche. Un round après avoir allumé la mèche, le sac produit un nuage gris empoisonné. Il lui faut deux rounds pour se développer sur un diamètre de six mètres et il dure trois minutes. Tout individu pris dans le nuage doit réussir un jet de Vigueur DD 16 à chaque round ou subir 1d4 points de dégâts et une perte temporaire d'un point de Force.
- Un fortifiant qui soigne 1d12 pv et ajoute 2 points en Force et en Dextérité durant quinze minutes. Si le jet d'Alchimie visant à le produire est raté, l'échec ne sera connu qu'au moment où quelqu'un boira le remontant, qui causera alors 1d6 points de dégâts.

Veuillez noter que seule la grande disponibilité des réactifs de qualité présents dans le laboratoire permet de produire tout ceci aussi vite et facilement. Les PJ ne doivent pas s'attendre à pouvoir préparer ces concoctions avec une telle facilité à l'avenir !

Ennemis : il y a deux inquisiteurs dans cette pièce. Un troisième, mort, repose à leurs pieds. Vu la rune qui apparaît sur son visage, il n'est guère compliqué de comprendre qu'il s'agit de l'un des esclaves animés d'Alexia dont viennent de se charger ses anciens compagnons. Les inquisiteurs savent qui sont les PJ mais ils n'attaqueront pas nos aventuriers s'ils peuvent les pousser à leur prêter confiance. Si les PJ ont déjà été trompés par les inquisiteurs des cellules du niveau inférieur, cela ne devrait pas être difficile. Si ces inquisiteurs se joignent au groupe, ils s'en prendront aux PJ au pire moment possible et tenteront de dérober l'épée Witchfire.

Trésor : le meuble en métal et verrouillé (jet de Crochetage DD 15 pour l'ouvrir) apparaissant dans un coin de la pièce renferme trois fioles de verre remplies d'un acide brun (dégâts : 1d6 ; cf. GM88). Mais le meuble dispose également d'un double fond (jet de Fouille DD 26 pour le remarquer). Dedans se trouvent les *lunettes d'illumination méticuleuse de Hammett* mais le trésor est protégé par une aiguille empoisonnée (jet de Fouille DD 24 pour la trouver, jet de Désamorçage/sabotage DD 20 pour s'en débarrasser, jet de Vigueur DD 18 pour éviter les 2d6 points de dégâts).

14 A-C. Plates-formes d'observation

Ces plates-formes sont plus grandes que celles du premier niveau (cf. salle n°2). Depuis les plates-formes A et C, on distingue la passerelle du niveau supérieur.

15. Débarras

Des rangées de bacs en métal et de caisses en bois encombrent cette pièce. Où que vous regardiez, vous apercevez d'innombrables appareils, lentilles, rouleaux et autres pièces mystérieuses, tous rangés par taille.

Description : il s'agit des pièces utilisées pour construire les serviteurs de Cyriss et entretenir les machines cachées dans les murs. Elles pourront intéresser un ingénieur mais n'ont pas une grande valeur. Si les PJ en prennent, elles auront une valeur de 4 po par kilo auprès d'acheteurs intéressés à Corvis.

Trésor : en réussissant un jet de Fouille DD 16, les PJ découvriront une petite boîte en métal dont l'intérieur est matelassé. Dedans se trouvent quatre globes de verre jaune et de la taille du poing. Quand on les lance, chacun se brise en émettant un son semblable à celui du tonnerre et inflige 1d8 points de dégâts à toute personne se situant dans les trois mètres. Les globes se brisent facilement aussi les PJ ont-ils intérêt à être prudents quant à leur transport. Si un globe explose, il risque de déclencher une réaction en chaîne. Dans ce cas, effectuez un jet de sauvegarde pour les dégâts combinés.

16. Grand atelier

De longues tables, encombrées de bouts de métal, emplissent cette pièce. Des tiges lumineuses courent du sol au plafond, éclairant la pièce d'une lumière blanche crue. Un personnage solitaire est penché sur son travail près d'une table, manipulant de minuscules morceaux de métal à l'aide d'outils argentés.

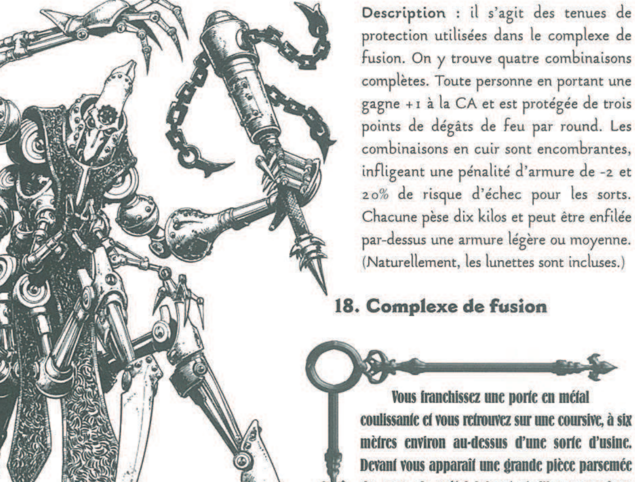
Description : c'est ici que les disciples de Cyriss travaillent quand ils construisent les drones et autres machines servant dans le temple. On trouve dans cette pièce une douzaine de drones à divers stades d'assemblage. Tous sont inertes. Quelques machines beaucoup plus volumineuses apparaissent ici et là mais leur fonction est un mystère. Tout PJ fouillant la pièce découvrira une chose très intrigante : une jambe d'insecte géante, habilement ouvragée et constituée d'engrenages et autres composants qu'il est impossible d'identifier. La jambe est posée sur un banc, à l'autre bout de la pièce, et est couverte d'un grand linge de soie lui-même brodé à l'or fin de symboles sacrés.

Ennemis : l'unique prêtre de la pièce (un bleu) ne constitue pas une véritable gageure pour les PJ.

Trésor : à l'endroit où le prêtre travaillait se trouvent deux serviteurs de Cyriss presque complets. Pour les achever, il faut visser leur œil de verre dans leur coquille. Si les PJ le font, les drones prendront vie, flotteront dans les airs et attendront leurs ordres ! Tout personnage doté d'une compétence comme Artisanat (mécanique) ou Profession (ingénierie) pourra activer deux drones de plus en réussissant un jet DD 14 (et en y passant un peu de temps). Les autres serviteurs de Cyriss de cette salle sont en un trop grand nombre de morceaux pour être activés sans le savoir-faire nécessaire. (Veuillez noter que les serviteurs de Cyriss ne peuvent quitter le temple. S'ils essayent, ils deviendront inertes mais vaudront tout de même encore 50 po auprès du bon acheteur.)

17. Salle des combinaisons

Les murs de cette pièce sont bordés d'étranges vêtements de cuir. Parmi les manteaux, pantalons, capuches et gants apparaissent plusieurs paires de lunettes.



Le père Lucant

Description : il s'agit des tenues de protection utilisées dans le complexe de fusion. On y trouve quatre combinaisons complètes. Toute personne en portant une gagne +1 à la CA et est protégée de trois points de dégâts de feu par round. Les combinaisons en cuir sont encombrantes, infligeant une pénalité d'armure de -2 et 20% de risque d'échec pour les sorts. Chacune pèse dix kilos et peut être enfilée par-dessus une armure légère ou moyenne. (Naturellement, les lunettes sont incluses.)

18. Complexe de fusion

Vous franchissez une porte en métal coulissante et vous retrouvez sur une coursive, à six mètres environ au-dessus d'une sorte d'usine. Devant vous apparaît une grande pièce parsemée de cuves de métal luisant et d'immenses bras mécaniques. La chaleur est intense et le métal en fusion émet une lueur orangée surnaturelle. Les bras, fixés au sol, laissent tomber de gros morceaux de ferraille dans les cuves.

Description : les membres de la secte affinent le métal ici. Une passerelle (située à six mètres environ au-dessus du premier niveau) fait le tour de la pièce et deux

Le globe de verre

N'importe quel spectateur contemporain identifierait sur-le-champ le globe de verre (cf. salle n°25) renfermant les sphères tournoyantes comme une réplique du système solaire. Cependant, la plupart des habitants du monde de Caen croient encore que leur planète est au centre de l'univers visible. Seuls les scientifiques avant-gardistes et controversés soutiennent le modèle héliocentrique. Les adorateurs de Cyriss comptent parmi les astronomes les plus avancés du monde et en savent énormément au sujet des forces de la nature. La réplique du système solaire a été disposée dans la salle de l'illumination numérique pour inspirer les acolytes qui travaillent dur à répertorier les nombreux noms de leur déesse. Il s'agit d'un bel artefact mais il est impossible de l'emmener du temple.

passages mènent jusqu'au centre de la pièce. Les sorties de la pièce sont à la hauteur du premier niveau. Des éclaboussures de métal en fusion sautent ici et là lorsque les bouts de ferraille tombent dans les creusets. Tout PJ situé à moins de trois mètres d'une telle cuve a 20% de chances par minute d'être éclaboussé, subissant ainsi 1d3 points de dégâts. Les combinaisons de cuir de la salle n°17 protègent de ceux-ci.

Ennemis : trois disciples (des bleus) fondent le métal dans cette pièce. Ils ne réaliseront tout d'abord pas la présence des PJ. Un autre disciple, situé dans la salle n°19, fait fonctionner les bras métalliques, même s'il ne peut en manipuler qu'un à la fois. Pour remarquer l'étroite et crasseuse fenêtre dont il se sert pour observer le sol, il faut réussir un jet de Détection DD 18. Il tentera une attaque surprise à l'aide d'un bras contre le PJ le plus proche. Les bras ont les caractéristiques suivantes : 20 pv, Init -4, VD 3, CA 5, Att pince (+0, 1d8), For 22, Dex 8, solidité 5, don Agrippement amélioré. Le réel danger est d'être capturé par une de ces pinces et relâché dans un creuset. Heureusement, les bras se déplacent très lentement.

Pièges : il y a cinq cuves de métal en fusion et quatre bras mécaniques. La passerelle court entre eux mais un bras peut parfaitement attaquer quelqu'un qui s'y trouve. Il est également possible de faire tomber quelqu'un de la passerelle dans une cuve de métal en fusion !

Conséquences : le manipulateur du bras fera tout ce qui est en son pouvoir pour prévenir le reste du complexe de la présence d'intrus.

Trésor : dans un coin, sous une toile graisseuse, se trouvent douze lingots d'argent. Chacun fait la taille d'une brique, vaut 550 pa et pèse cinq kilos et demi. Il y a également des douzaines de lingots de fer, de laiton et de cuivre de la même taille, soigneusement rangés. Enfin, il y a une boîte en fer blanc renfermant une substance poisseuse - du combustible pour lance-flammes, bien que cela puisse avoir un autre usage industriel. Si les PJ ont mis la main sur le lance-flammes de l'auditorium, ils peuvent remplir le réservoir (4 charges). Cela demande deux rounds et un jet de Désamorçage/sabotage DD 16.

19. Commande de fusion

La porte s'ouvre en coulissant et vous distinguez une silhouette vous faisant face, penchée sur une série de leviers et de pédales. La pièce est faiblement éclairée mais une diabolique lueur orangée se répand grâce à l'étroite fenêtre par laquelle l'individu regarde.

Description : le prêtre (un bleu) manipule les commandes des creusets et des bras mécaniques. Le bruit est ici intense, pénalisant le DD de tous les jets de Perception auditive de +6 points.

Ennemis : la seule menace de cette pièce est le prêtre.

20. Salle des indicateurs

Cette petite pièce est bordée d'indicateurs ronds, semblables à ceux d'une chaudière à vapeur. Il y en a des centaines alignés contre les murs. Les symboles qu'ils affichent sont bien mystérieux, comme leur rôle exact d'ailleurs. Certaines aiguilles s'agitent en tout sens alors que d'autres restent fixées sur un point du cadran.

Description : cette pièce ne renferme rien de valeur.

Troisième niveau

Le troisième niveau du temple concentre le gros de l'activité du culte. En outre, il est beaucoup plus calme et frais que l'étage inférieur. La pénalité au DD des jets de Perception auditive s'élève à +1d4 seulement, comme pour le premier niveau.

21. Outils

Les rayons de cette pièce abritent des douzaines d'outils graisseux. Nombre d'entre eux ont une forme familière mais les autres sont totalement mystérieux.



Description : rien ici n'a de valeur. La plupart des outils peuvent faire office d'armes improvisées.

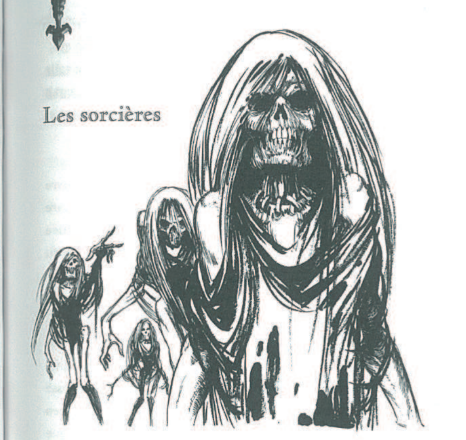
22. Garde-robe

Des tenues de prêtre pendent aux murs de cette salle.

Description : cette pièce abrite une douzaine de tenues complètes : deux combinaisons de travail en cuir (cf. salle n°17), cinq robes de prêtre de bas niveau (pour bleus) et cinq robes de prêtre de haut niveau (expérimentés). Ces habits sacerdotaux ajoutent +6 à tout jet de Déguisement (cf. MJ66) mais tout individu portant une combinaison protectrice en cuir en dehors du complexe de fusion (cf. salle n°18) paraîtra très suspect (+6 au DD).

23. Le ciel nocturne

Les murs lisses en métal de cette pièce fusionnent sans soudure apparente avec un épais toit en verre. Dehors, vous distinguez un ciel nocturne étoilé.



Les sorcières

Description : tout PJ réussissant un jet de Connaissances (nature) ou de Profession (marin) DD 12 remarquera sur-le-champ que les étoiles en question ne sont pas celles du monde de Caen. En outre, les PJ comprendront, en fonction de l'heure, qu'il ne devrait peut-être pas encore faire nuit.

Le plafond en verre est épais et résistant. Si les PJ tentent de le casser, il se fissurera mais ne se brisera pas. S'ils souhaitent véritablement le détruire, sachez qu'il dispose d'une solidité de 5 et de 50 pv. S'il cède, le vide aspirera toute personne se trouvant dans la pièce et les portes se refermeront violemment. Le MJ doit chasser les PJ de cette pièce avant qu'ils ne fassent les idiots ! S'ils persistent à vouloir briser le verre, ils entendront des sifflements alors que l'air est aspiré. Leurs oreilles se déboucheront subitement et la température se mettra à chuter. S'ils ne comprennent pas ces avertissements, tant pis pour eux.

24. Salle de prières

Quelques bancs en métal sont fixés au sol de cette pièce. Les murs sont ornés de belles tapisseries tissées de fils métalliques. Elles dépeignent des ciels nocturnes et de curieux motifs géométriques. Un globe de lumière, piégé dans une maille dorée, pend au plafond. Il répand une douce lueur sur deux adorateurs de Cyriss vêtus d'une robe, assis en contemplation silencieuse.

Description : cette salle est censée abriter de petits groupes d'adorateurs désirant prier. Les tapisseries (il y en a huit) valent 500 po chacune mais pèsent près de cinquante kilos pièce. Du coup, il est peu probable que les PJ les emmènent. Il est possible de s'emparer de la source de lumière ; la maille dorée vaut 5 po et le globe est identique aux autres sources de lumière du temple.

Ennemis : les prêtres de cette salle sont en fait des esclaves animés qu'Alexia a laissés derrière elle. Abandonnés dans un état torturé, ils sont instinctivement retournés dans cette pièce pour trouver le salut. Contrairement aux autres esclaves animés, ils resteront silencieux et ne bougeront pas si on les laisse en paix. Si on les dérange ou si on fouille la pièce, ils passeront à l'attaque. Leurs caractéristiques figurent dans l'appendice A.

25. Illumination numérique

Cette pièce est vaste et particulièrement bien éclairée. Une sphère de verre géante est posée au sol au centre de la salle et plusieurs pupitres sont disposés autour d'elle. Chacun dispose d'une sorte de machine à manivelle. Deux prêtres travaillent à leur pupitre, à l'autre bout de la pièce, utilisant les machines et écrivant sur les énormes tomes qui se trouvent devant eux. Au moment où vous entrez, ils gémissent de peur et se précipitent vers la sortie la plus proche en emmenant leurs livres.

Description : les prêtres de Cyriss se servent des machines à calculer de cette pièce pour imprimer les listes des divers noms de leur déesse. Les machines et les livres ne révéleront rien d'autre que d'incompréhensibles suites de caractères à quiconque les observe. Ils n'ont aucune valeur mais sont tout particulièrement précieux aux yeux des adorateurs.

La sphère en verre située au centre de la pièce fait trois mètres soixante de diamètre. En son centre (qui est décoré de petites icônes peintes d'étoiles et de comètes) se trouve un gros orbe lumineux. Autour de l'orbe, à des distances variées, apparaissent plusieurs autres petites sphères qui, animées par quelque mécanisme, se déplacent en cercle. Les petites sphères en métal tournent aussi sur elles-mêmes tout en tournant autour du centre. L'une d'elles dispose également de trois minuscules sphères tournant autour d'elle.

Caen a trois lunes, deux grandes et une petite. Les PJ remarqueront qu'il s'agit d'une maquette astronomique en réussissant un jet de Connaissances (nature) DD 22 ou de Profession (astronome) DD 14.

26. Le tombeau

Cette petite pièce est faiblement éclairée par une lueur jaunâtre venue du plafond. Un coffret en verre situé au centre de la salle renferme un bâton orné fait d'un métal luisant. Sur le mur faisant face à la porte, une grosse plaque de laiton affiche le portrait d'un vieillard vêtu de la tenue traditionnelle de cette secte. En dessous figure une autre plaque sur laquelle on lit : " Père Ghil Lucant, préservé en 603. "

Description : le corps du père Lucant a depuis longtemps disparu et son âme occupe aujourd'hui la construction mécanique manquant dans la salle n°12. La date de 603 correspond à l'année actuelle. Pour information, le procès des sorcières de Corvis de cette trilogie eut lieu en l'an 593. Le bâton d'office du père, un *bâton mécanique mineur de Cyriss*, apparaît dans l'écrin en verre, qui s'ouvre facilement. Son ouverture déclenchera bien évidemment un piège.

Pièges : devant le coffret en verre se trouve une trappe. Si on ouvre l'écrin, toute personne située devant tombera dans une glissière en métal. Après quelques secondes de descente dans le noir complet, la victime atterrira dans l'une des cellules du premier niveau. Le MJ doit la choisir au hasard. Pour déceler la trappe, il faut réussir un jet de Fouille DD 22, puis un jet de Désamorçage/sabotage DD 16 pour neutraliser le mécanisme.

Conséquences : si l'on brise l'écrin en verre, il ne se passera rien en apparence mais une alarme retentira ailleurs. Les PJ tomberont sur une patrouille de deux à quatre prêtres et serviteurs de Cyriss 1d6 minutes plus tard. Les adeptes ne s'occuperont pas des individus ayant fini en cellule. Pour l'instant, ils ont d'autres chats à fouetter.

Trésor : le *bâton mécanique mineur de Cyriss* est creux et fait d'un métal inconnu, ce qui explique qu'il soit si léger (1 kg). Il est à moitié magique et à moitié mécanique. Il dissimule trois boutons (jets de Fouille DD 18 pour les remarquer). Voici leurs effets. 1. *Lumière*, semblable au sort de prêtre éponyme, à volonté. En appuyant de nouveau sur le bouton, la lumière s'éteint. Elle n'est pas d'origine magique et fonctionne même dans une zone d'antimagie. 2. *Réparation intégrale*, une fois par jour. Il faut toucher l'objet à réparer à l'aide du bâton. 3. *Fusion dans la pierre*, une fois par jour. Le porteur peut également fusionner avec un objet métallique. Le bâton vaut 12 000 po.

27. L'accélérateur

Une petite machine dotée d'un plateau métallique et d'une grosse poignée en laiton est posée au sol de cette salle vide. Derrière elle, une empreinte aux formes humaines apparaît dans le mur métallique. L'empreinte est bordée de cuivre et deux poignées ternies apparaissent au niveau des mains.

Description : cette machine est utilisée avec les cartes en cuivre de la chapelle (cf. salle n°11). Si l'on place les fiches en cuivre dans le lecteur situé au centre de la pièce, toute personne située dans l'alcôve aura une sensation de picotement, bénéficiant au passage d'un effet magique temporaire. Si les fiches en cuivre ne sont pas disposées dans le bon ordre, l'effet sera des plus déplaisants. En réussissant un jet de Détection DD 14, les PJ remarqueront sur la machine une estampe désignant les contours d'une carte perforée qu'on y introduit, le coin entaillé en haut à gauche. Une fois la fiche introduite dans le lecteur, il faut tirer la grosse poignée ; la fiche s'enfonce alors dans le mécanisme et ressort en tombant dans le plateau. Les fiches de cuivre de la bibliothèque du premier niveau (cf. salle n°5) ne rentrent pas dans l'accélérateur. Seules les cartes de la chapelle (cf. salle n°11) s'y insèrent.

Vous trouverez ci-dessous les différents effets de l'accélérateur. Les avantages ne s'appliquent que si l'on introduit les fiches en cuivre dans le bon ordre - celui précisé au sol de la grande salle (cf. salle n°1). Si les cartes sont introduites dans le lecteur dans le mauvais ordre, le MJ doit appliquer les effets négatifs décrits ci-dessous. Si les fiches sont mélangées, appliquez, au hasard, l'effet négatif de l'une des cartes utilisées.

Avenir :	*prémonition* pendant 24 heures, ou *confusion* pendant 24 heures. (La *confusion* ne se manifeste qu'en cas de stress, de combat par exemple.)
Corps :	Force +2 pendant 24 heures, ou Force -2 pendant 24 heures.
Esprit :	Sagesse +2 pendant 24 heures, ou Sagesse -2 pendant 24 heures.
Force morale :	*endurance* pendant 24 heures, ou *empoisonnement* pendant 24 heures.
Pensée :	Intelligence +2 pendant 24 heures, ou Intelligence -2 pendant 24 heures.
Vue :	*vision lucide* pendant 24 heures, ou *cécité* pendant 24 heures.

Quand on est sous l'influence de l'accélérateur, on ne peut pas bénéficier d'un second effet. Dans ce cas, la machine ne fonctionne tout simplement pas. Les prêtres se servent de l'objet pour se préparer dans le cadre d'épreuves religieuses spéciales. Ils ne l'utilisent pas souvent car les expositions répétées sont à l'origine d'effets secondaires qu'il n'est pas nécessaire de décrire ici.

28. Salle de préparation à l'accélérateur

De confortables chaises sont dispersées dans la pièce. Des robes ornées comme vous n'en avez jamais vues auparavant pendent à un portemanteau. Sur une petite table disposée dans un coin apparaît une flasque remplie de quelque fluide.

Description : les prêtres devant utiliser l'accélérateur passent par cette pièce pour enfiler leur robe de cérémonie. Le fluide contenu dans la fiole est de l'huile parfumée utilisée pour oindre les sujets. Elle vaut 5 po environ.

29. Le cœur

Vous passez du couloir à un large passage qui entoure le vaste puits du cœur du temple. Sur votre droite, au quart du passage, vous distinguez la passerelle que vous aperceviez du niveau inférieur. Le cœur de la grande machine émerge des ténèbres, se terminant en une plate-forme sur laquelle se déroule un très violent combat. Alexia Ciannor affronte plusieurs prêtres du temple. Par-dessus le bruit de la mêlée, vous entendez le crépitement des décharges électriques du puits. Régulièrement, des éclairs de lumière bleutée illuminent la pièce comme si on était en plein jour. Derrière Alexia, au centre de la pièce, un corps enveloppé d'un linceul repose dans un sarcophage de métal ouvert. Sur son couvercle se trouve une épée noire - Witchfire, bien entendu.

Alexia est armée d'une rapière et d'un pistolet. Alors que vous contemplez la scène, elle tire en pleine poitrine du dernier prêtre, qui hurle et tombe par-dessus le garde-fou de la plate-forme. Des arcs électriques frappent le corps, qui crépite et siffle alors qu'il disparaît.

" Encore vous ! dit Alexia en apercevant le groupe. Je m'attendais plutôt à voir mon oncle Pandor en personne cette fois-ci. " Soudainement, vous réalisez que vous n'êtes pas seuls dans le passage. De chaque côté se trouvent les sorcières animées, les terrifiantes compagnes d'Alexia. Elles s'approchent de vous en traînant des pieds, toutes griffes dehors. " S'il vous plaît, partez avant que je n'oublie que vous êtes les amis de mon oncle. "

Description : Alexia souhaite ramener l'ensemble des sorcières à la vie. Toutefois, elle est prête à sacrifier les quatre autres pour sauver sa mère. Pendant que les PJ combattent les zombies, Alexia prêtera toute son attention à sa mère et à la machine de la plate-forme.

Des bouffées d'air chaud remontent du gouffre entre le passage et la plate-forme. Ainsi, les arcs et arbalètes sont victimes d'une pénalité de -6 au jet d'attaque. Les armes à feu sont quant à elles victimes d'une pénalité de -3. Tout PJ tentant de franchir le gouffre (*saut*, *vol*, etc.) sera sujet aux attaques électriques décrites à la plate-forme du premier niveau (cf. salle n°2). L'unique moyen d'atteindre la plate-forme en toute sécurité est de passer par la passerelle qui, naturellement, est étroite, dénuée de garde-fou, dans la grande tradition des forteresses du mal du multivers.

L'objectif de cette rencontre est que les PJ vainquent Alexia et mettent la main sur l'épée, qu'elle placera dans un réceptacle situé sur la plate-forme centrale. Le MJ ne doit pas laisser les PJ tuer Alexia. Mettez en scène un combat au cours duquel Alexia tombe de la plate-forme ou de la passerelle. Si le groupe est ralenti par les sorcières, les préparatifs d'Alexia seront tout simplement plus longs. Lorsqu'ils l'affrontent enfin, souvenez-vous qu'elle n'a presque plus de sorts en mémoire. Elle est coriace mais pas invincible. Lors de la conclusion, elle tombera dans le puits, sans doute gravement blessée, en hurlant de rage. Tout porte à croire qu'elle n'a aucune chance de s'en sortir vivante mais soyez rassuré, elle fera sa réapparition dans le troisième volet de la trilogie !

Trésor : une fois débarrassés d'Alexia, les PJ pourront s'emparer de Witchfire. S'ils le souhaitent, ils peuvent également examiner la machine. La résurrection est l'un de ses

pouvoirs mais malheureusement, elle est bien trop compliquée pour que les PJ comprennent comment elle fonctionne. Pour en saisir l'utilisation, il leur faudrait faire de sérieuses recherches.

Conclusion

Lorsque les PJ quittent le temple, ils rejoignent Bigleux et retournent à Corvis. Le MJ peut les assaillir de gobbers, de gatoriens ou d'autres créatures des marais, mais aucune rencontre spéciale n'est prévue pour le retour. Cependant, le MJ doit se familiariser avec les pouvoirs de Witchfire car elle risque de poser problème si les PJ ne font pas attention.

Si Bigleux est parti, les PJ ont des ennuis. Ils devront rentrer à Corvis à pinces (ce qui constitue une aventure en soi) ou trouver le bateau d'Alexia, qui est caché en amont. Si les PJ sont vraiment dans une mauvaise passe, Bigleux reviendra pour les sauver. Toutefois, il ne le fait pas par générosité. Il demandera à être très grassement payé avant de bouger le petit doigt.

L'histoire de Witchfire

L'épée Witchfire est un puissant artefact, forgé par un artisan inconnu durant l'ère des Mille Cités. Les détails de sa construction se sont perdus au fil du temps mais certains magiciens ont entendu parler de ses terrifiants pouvoirs. Certains prétendent que celui qui la brandit peut commander une armée de morts. D'autres parlent davantage de sa faculté à emprisonner l'âme de ses victimes. Ces deux rumeurs sont vraies mais la vérité est plus vaste encore.

Vahn Oberen, le chef de l'Inquisition de Raelthorne l'Ancien, entendit parler de l'épée cinq ans environ avant que le roi ne fût déposé par son frère cadet, Leto. Oberen savait que si Witchfire disposait ne fût-ce que d'une fraction des pouvoirs qui lui étaient attribués, elle constituerait une arme formidable. Il se résolut donc à la trouver. Cela lui prit des années de recherche mais il découvrit finalement où elle reposait - dans un réseau de cavernes de la côte orientale de l'île de Scharde. Scharde était (et est encore) un lieu dangereux, occupé par des assassins, des trolls, des ogres et pire encore. En outre, elle faisait partie du royaume de Cryx - domaine de Toruk, le Roi Dragon.

Oberen et Raelthorne se dirent que s'il était risqué de voler l'épée au nez et à la barbe du Roi Dragon, il était plus dangereux encore de la laisser là-bas dans le sens où Toruk finirait un jour par apprendre son existence. Ainsi, au cours de l'hiver 591, Oberen mena l'expédition qui permit de récupérer l'épée. En dehors du cercle intérieur de l'Inquisition, nul ne connaissait les détails de la mission. Quoi qu'il en fût, Oberen recouvrit Witchfire et la ramena dans le royaume de Cygnar. À ce jour, tout laisse à croire que le roi Toruk n'a jamais rien su de cette expédition.

Quelques mois plus tard, Witchfire n'avait plus de secret pour Oberen et il la mit au service de Vinter Raelthorne et de l'Inquisition. Lors des derniers jours du règne de Raelthorne l'Ancien, Oberen conçut un autre plan. Cette intrigue complexe allait lui permettre de tirer un maximum de pouvoir personnel de Witchfire. Oberen savait pertinemment qu'une machination bien orchestrée, organisée au bon endroit et avec les bonnes victimes, allait d'un seul coup lui offrir d'énormes pouvoirs. Ou plutôt en cinq coups... Et c'est ainsi que les sorcières de Corvis furent condamnées puis exécutées.

Les pouvoirs de Witchfire

Witchfire est un artefact particulièrement puissant. C'est une arme conçue contre les lanceurs de sorts et capable de réanimer les morts. Mais elle est également dangereuse. En effet, les personnages de bas niveau qui la manipulent prennent le risque de se blesser. Trop précieuse pour qu'on s'en débarrasse et trop dangereuse pour que l'on s'en serve, les quatre kilos de Witchfire sont un véritable fardeau.

Les sorcières réanimées

Dans la première partie de la trilogie, La nuit la plus longue, Alexia réanima les quatre compagnes de sa mère soumises à un chantage puis exécutées et inhumées non loin de Corvis. Sa mère, Lexaria, qui menait les sorcières, fut enterrée dans l'église de la ville. Lorsque Alexia recouvra son cadavre, elle décida de ne pas la réanimer de manière aussi grossière que les autres. Elle réservait à sa mère un sort bien spécial, dans le temple de Cyriss. La grande machine est capable de s'emparer des âmes prisonnières de Witchfire et de les réintégrer dans leur corps. Alexia s'occupera d'abord de sa mère, puis des quatre autres sorcières si les PJ n'arrivent pas à s'en débarrasser. Si Alexia y parvient, c'est que les PJ ont tout raté !

Si les PJ ont des problèmes face à Alexia et aux sorcières, une autre vague de prêtres, de serviteurs de Cyriss ou d'inquisiteurs fera son apparition. Si nécessaire, un PNJ fera tomber Alexia par-dessus le garde-fou mais mieux vaut que les PJ s'en chargent.

La mort d'Alexia (ne paniquez pas)

Les âmes des sorcières de Corvis, stockées dans l'épée depuis une dizaine d'années, en furent extraites par la grande machine du temple quand Alexia plaça l'épée dans le réceptacle de la plate-forme. Malheureusement, avant que la résurrection ne commençât, Alexia fut vaincue et tomba dans le puits. Alors qu'elle traversait les énergies tournoyantes, elle devint le réceptacle des âmes perdues. La prochaine fois qu'Alexia fera une apparition, elle n'aura plus aucun souvenir des événements du temple. Elle ne saura pas comment elle a survécu à la chute et sera à moitié folle, possédée par l'esprit de sa mère et des quatre autres sorcières. Grâce à leur présence, elle aura vécu une sorte d'épiphanie, réalisant au passage que ses actions étaient déplorables. La prochaine fois que les PJ la rencontreront, elle ne sera pas véritablement amicale ou saine d'esprit, mais elle œuvrera tout de même à leurs côtés.

- Witchfire est une *épée à deux mains +2, +5 contre les lanceurs de sorts* (magie profane et divine).
- En cas de *détection du mal*, la lame irradie une aura écrasante.
- Tout personnage de niveau 9 ou moins qui manie l'épée perd quatre niveaux. Si le personnage est d'alignement bon, il perd deux niveaux supplémentaires. Cette perte n'est aucunement permanente mais effective tant que l'on tient l'épée. Cet inconvénient ne peut être surmonté, pas même par une *restauration*.
- Si un lanceur de sorts de niveau 9 ou moins touche l'épée, il perd 20 XP par round. Si le PJ réussit un jet de Volonté DD 14, il réalisera que quelque chose ne tourne pas rond et se sentira obligé de lâcher Witchfire. Si un PJ perd 100 XP, il perd temporairement 1 point de Force (pas de jet de sauvegarde) et doit réussir un jet de Vigueur DD 16 pour rester conscient. Les XP perdus le sont pour de bon.
- Quand Witchfire terrasse un lanceur de sorts, l'âme de la victime est prise au piège par l'épée, sans jet de sauvegarde possible. Les âmes ainsi capturées peuvent être extraites par des techniques magiques avancées - la grande machine du temple de Cyriss exécuta cette phase pour restaurer l'âme des corps qu'Alexia avait amenés. Mais les âmes peuvent également être détruites par un rituel de purification, que seul Vahn Oberen connaît. L'épée peut renfermer un nombre illimité d'âmes mais elle ne contenait que celles des cinq sorcières lorsqu'elle était en possession d'Alexia. Quand les PJ s'en emparent, elle est vide, les âmes ayant été accidentellement transférées en Alexia.
- Si un lanceur de sorts se sert de l'épée pour tuer un autre lanceur de sort, il gagne 2% des XP de sa victime. Sous certaines conditions, comme l'exécution orchestrée par une nuit de pleine lune il y a dix ans de cela, le porteur peut absorber jusqu'à 50% des XP de sa victime. Nul ne saurait gagner plus de 35 000 XP par an grâce à l'épée - avec Witchfire dans leur arsenal, les magiciens de l'Inquisition d'Oberen devinrent très puissants et furent particulièrement motivés pour nourrir la noire lame.
- L'épée est un puissant générateur d'énergie nécromantique. À moins qu'on ne la recouvre de deux centimètres et demi de métal ou de quinze centimètres de pierre (comme c'était le cas dans la tombe de Lexaria), elle réanime tous les êtres vivants décédés (vous souvenez-vous des marécageux de l'acte I qui se plaignaient de la profanation de leurs tombes ? Grand-père et les autres entendirent l'appel de l'épée dans leur tombe).
- Plus le niveau du porteur est élevé, plus grand est ce pouvoir - des ossements plus anciens seront réanimés et la portée sera plus vaste. Ceci dit, quand nul ne se sert de l'épée, les effets de ce pouvoir se font toujours sentir, quoiqu'à un degré moindre. En rentrant à Corvis, les PJ apercevront certainement des squelettes humanoïdes et animaux depuis le pont du navire. Toute chose animée par l'épée a les mêmes caractéristiques que les esclaves décrits dans l'appendice A. Le MJ doit user de ce pouvoir à des fins théâtrales !
- Les morts-vivants animés par l'épée sont sous le contrôle du porteur. Si nul ne brandit l'épée, les morts-vivants convergeront lentement vers Witchfire, attaquant quiconque se dresse en travers de leur chemin. Le porteur de l'épée prend également le contrôle (pas de jet de sauvegarde) de tout mort-vivant de 4 DV ou moins se trouvant dans la zone d'effet de l'arme. Ces morts-vivants se dirigeront également vers l'épée.
- Le rayon de réanimation des morts de Witchfire est de 45 mètres quand nul ne tient l'épée. Si un lanceur de sorts de niveau 10 la tient, le rayon est de 90 mètres. Au niveau 15, il passe à 180 mètres. Au niveau 20, il est de 360 mètres. Et au-delà du niveau 20, les choses deviennent vraiment vilaines. Le porteur de l'épée contrôle tous les morts-vivants que l'épée réanime.
- Witchfire confère à son porteur le domaine de la Mort comme s'il était un prêtre de niveau 20.
- Enfin, Witchfire est indécelable par n'importe quel moyen de magie divinatoire.



Posez cela, ce n'est pas un jouet

Les PJ seront tentés d'aller faire un tour avec Witchfire. C'est tout naturel mais le MJ doit les décourager de le faire. L'épée noire est un artefact incroyablement maléfique doté de caractéristiques très déplaisantes. Elle obscurcit et refroidit par exemple la pièce dans laquelle elle se trouve. Peut-être l'épée semble-t-elle marmonner ou émettre un bourdonnement quand on la brandit. En tout cas, elle chuchote des choses à moitié perceptibles à son porteur. Près de Witchfire, les oiseaux tombent du ciel, aussi morts que des pierres. L'épée doit donc être l'arme la plus inquiétante que les PJ ont jamais vue.

S'ils tentent de l'utiliser et de contourner les pertes de niveaux et d'expérience, déjouez leurs plans. Les gants ne sont par exemple d'aucun secours. En fait, les PJ ne sont pas censés se servir de Witchfire mais s'occuper d'elle. Jouez-leur un sale tour pour les empêcher de profiter des avantages de Witchfire. Ils la convoieront en toute sécurité s'ils la traitent avec respect mais punissez-les s'ils souhaitent faire les malins.



Acte III

Où les aventuriers rentrent à Corvis et découvrent que la cité des fantômes est tombée face à un ennemi que l'on croyait depuis longtemps vaincu.

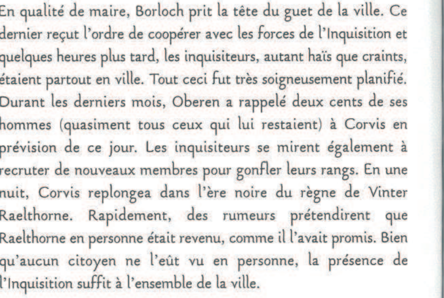


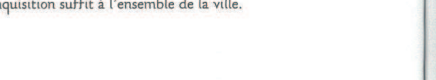
Pendant que les PJ s'efforçaient de mettre la main sur Witchfire, il se déroula beaucoup de choses à Corvis. Raelthorne l'Ancien revint de ses années d'absence et entreprit de remplir sa promesse de régner de nouveau sur le Cygnar. Grâce au subterfuge de Borloch et d'Oberen, Corvis tomba immédiatement devant les troupes de Raelthorne. Le roi déposé dispose également d'une petite armée skorne (environ mille soldats et créatures) cachée à quelques lieues à l'est de Corvis. Il utilisera les services de cette force pour tenir Corvis si l'armée du Cygnar tente de reprendre la ville. L'ombre de l'exilé vient de s'abattre sur la région.

Des messagers portent déjà la nouvelle de la chute de Corvis vers Caspia et les autres avant-postes militaires, mais peu de troupes des environs pourraient faire quelque chose. Raelthorne pourra tenir Corvis jusqu'à ce que des renforts skornes viennent des Marches d'Héliotrope, après quoi il marchera sur Caspia (les PJ auront une chance de vaincre les forces de Raelthorne dans la troisième partie de la trilogie Witchfire mais ne nous précipitons pas).

Corvis est tombée aussi rapidement que discrètement car le bras droit de Raelthorne, Vahn Oberen, prépare le terrain depuis des années. Dans la poche d'Oberen se trouve le magistrat Borloch, qui est actuellement l'homme le plus puissant du conseil municipal - grâce aux sorcières qu'il fit chanter il y a des années de cela, bien évidemment. La nuit suivant le départ des PJ de Corvis, Borloch se joignit à Oberen et à une poignée d'inquisiteurs pour assassiner le maire et le reste du conseil. Au petit matin, lorsque l'on découvrit le maire et les conseillers morts chez eux, Borloch se proclama maire. Borloch reçut une blessure en affrontant le conseiller Willem Solor, dont il se sert très ironiquement afin de prouver que lui aussi a été attaqué.

En qualité de maire, Borloch prit la tête du guet de la ville. Ce dernier reçut l'ordre de coopérer avec les forces de l'Inquisition et quelques heures plus tard, les inquisiteurs, autant haïs que craints, étaient partout en ville. Tout ceci fut très soigneusement planifié. Durant les derniers mois, Oberen a rappelé deux cents de ses hommes (quasiment tous ceux qui lui restaient) à Corvis en prévision de ce jour. Les inquisiteurs se mirent également à recruter de nouveaux membres pour gonfler leurs rangs. En une nuit, Corvis replongea dans l'ère noire du règne de Vinter Raelthorne. Rapidement, des rumeurs prétendirent que Raelthorne en personne était revenu, comme il l'avait promis. Bien qu'aucun citoyen ne l'eût vu en personne, la présence de l'Inquisition suffit à l'ensemble de la ville.







L'Inquisition, soutenue par le guet, commença à emprisonner ceux qu'elle croyait dangereux à sa cause (dont les gardes du guet peu coopératifs). Elle se mit également à confisquer les épées. Les autres armes ne l'intéressaient pas, mais tout ce qui avait une lame plus longue que celle d'une épée courte fut confisqué à vue. Les citoyens de Corvis ne pouvaient pas le savoir mais les inquisiteurs étaient à la recherche de Witchfire puisque Oberen la croyait en ville.

Craignant le pire, nombre de citoyens fuirent Corvis par le fleuve et par la terre. La plupart eurent le droit de partir, tout simplement parce que Raelthorne ne disposait pas encore des forces nécessaires à l'application de la loi martiale. Cependant, tous les individus jugés dangereux furent arrêtés ou exécutés sommairement.

Le père Dumas fut l'une des premières personnes à être arrêtée par l'Inquisition. Oberen savait que Dumas avait jadis eu la garde de Witchfire et souhaitait l'interroger pour en apprendre davantage. Au moment où les PJ rentrent à Corvis, le père Dumas a vraiment besoin d'un coup de main.

Jusqu'à présent, le capitaine Helstrom a coopéré avec les nouveaux arrivants. Il sait que, pour l'instant, mieux vaut qu'il travaille de l'intérieur. Toutefois, il ne sait pas combien de temps il tiendra. Il tentera d'entrer en contact avec les PJ dès que possible afin de les aider à sauver le père Dumas.



Retour à Corvis



En atteignant le fleuve Noir, les PJ apercevront un grand nombre de navires quittant Corvis - un nombre inhabituel pour être précis. L'une de ces embarcations est pilotée par un camarade de Bigleux et s'approche de *La Fortune*.

Vous distinguez devant vous une demi-douzaine de navires de diverses sortes en partance pour le nord, en amont du fleuve Noir. « C'est curieux, dit Bigleux. En général, il n'y a pas autant de navires qui prennent la direction du nord en même temps. » Les navires vous passent devant tout en restant à bonne distance. Certains équipages vous font des signes en vous croisant. Quelques minutes après avoir laissé le dernier navire derrière vous, vous en apercevez quelques-uns de plus qui approchent. Bigleux se gratte la tête.

Rapidement, les navires qui vous font face sont assez près pour que vous les distinguiez très nettement. Il y a deux petits navires à vapeur et une péniche, tous trois remontant le fleuve à vive allure. Alors que vous observez la scène, l'une des petites embarcations sonne de la corne et bifurque dans votre direction. « Bigleux, ne s'agit-il pas là de La Comète - le navire d'Edden ? » demande Killian. « Oui, je crois... mais que fabrique-t-il ici ? » s'interroge Bigleux. Il envoie deux coups de corne brefs et attend que l'autre navire approche.

Quelques minutes plus tard, l'autre bateau se cale parallèlement au vôtre. Bigleux réduit la vitesse et les navires dérivent vers l'aval.

« Killian, prends la barre, ordonne Bigleux. Reste près mais si nous nous frottons, je me servirai sur ton salaire. » Bigleux s'approche de la lisse bâbord et fait un signe de la main à son ami.

- Tu n'as pas entendu les nouvelles ? braille Edden.

- Quelles nouvelles ? répond Bigleux.

- Vinter Raelthorne - il est de retour ! Que les dieux nous viennent en aide.

Edden est un autre capitaine et un petit truand semblable à Bigleux. Tous deux sont amis et partenaires occasionnels. Lorsque l'Inquisition arriva en ville, Edden décida de se mettre au vert et il n'est pas le seul. Les PJ verront beaucoup d'autres navires quitter Corvis en approchant de la ville.

Les deux bateaux sont à moins de trois mètres l'un de l'autre et la conversation se résume à des cris par-dessus le bruit des moteurs et du vent. Edden ne discutera que pendant quelques minutes car il est pressé de mettre les voiles. Voici quelques informations que la conversation pourra rapporter :

- Le maire et tous les conseillers municipaux ont été assassinés. Seul Borloch a survécu à l'attaque (les meurtres ont eu lieu la nuit où les PJ sont entrés dans le temple de Cyriss).
- En qualité d'unique survivant du conseil municipal, Borloch s'est proclamé maire de la ville.
- Corvis est remplie d'inquisiteurs. Il doit s'agir des hommes de Raelthorne - nombre ont le tatouage sur la main droite et ils raflent déjà les « indésirables », comme jadis.
- Le guet coopère avec l'Inquisition. D'ailleurs, il semble recevoir ses ordres de celle-ci.

- On laisse les gens tranquilles, mais pour combien de temps ? Nul ne fait confiance à Borloch ou à l'Inquisition. Ceux qui osent parler disparaissent prestement.
- Nul n'a vu Raelthorne en personne.
- Les rumeurs prétendent que Raelthorne a stationné une armée dans les environs et qu'il tentera très prochainement d'envahir le Cygnar.
- L'armée de Raelthorne n'est pas composée d'humains. Ni de nains et ni d'elfes d'ailleurs...
- Les inquisiteurs fouillent tous les navires à quai mais personne ne sait pourquoi.
- L'Inquisition confisque toutes les épées de Corvis. Si vous en avez une, on vous la prendra à vue. Elle ne s'intéresse pas aux autres armes.
- Les ensorceleurs ont tout intérêt à se tenir cois. L'Inquisition les a à l'œil.

Lorsque Bigleux apprend ce qui se passe, il vous jette un regard sinistre. " Je parierais volontiers une semaine de salaire que vous avez quelque chose à voir là-dedans. Vais-je me faire tuer si je rentre à quai avec vous à mon bord ? "

Plan A : Introduire Witchfire dans Corvis par bateau

Si les PJ ont bien traité Bigleux, et surtout s'ils promettent de le payer, peut-être acceptera-t-il d'introduire l'épée en ville. Bigleux fera preuve d'hésitation mais apportera son aide s'il y a une bonne somme d'argent en jeu. Si les PJ l'ont mal traité, il leur fera une proposition et une seule : débarquer à une lieue environ de Corvis et se rendre en ville à pied. D'ailleurs, peut-être les dénoncera-t-il une fois *La Fortune* rentrée à quai.

Les rues sont pleines de nombreux inquisiteurs et gardes du guet mais ils ne peuvent être partout. Si les PJ bénéficient de l'aide de Bigleux, ou encore s'ils disposent d'un autre navire, ils peuvent tenter de passer par un quai non surveillé et de se glisser entre les inquisiteurs et les miliciens. Cela sera quasiment impossible sans une aide magique et même les patrouilles de la ville leurs poseront des problèmes. Si les PJ possèdent un contenant suffisamment grand pour dissimuler une épée, ils seront fouillés. D'ailleurs, leurs propres épées leur seront confisquées. Toute résistance se soldera bien évidemment par un combat.

Un bon nageur peut tout simplement plonger du bateau et nager vers les quais ou remonter l'un des nombreux canaux menant au cœur de la ville mais il existe encore un risque sérieux de tomber sur une patrouille une fois sur la terre ferme.

Contester l'autorité

Si les PJ se battent, reportez-vous aux caractéristiques des gardes du guet (cf. NPL61). Si vous ne possédez pas d'exemplaire de la première partie de la trilogie Witchfire, utilisez des PNJ guerriers de niveau 1 et 3 (cf. GM53). La plupart des inquisiteurs sont des roublards de niveau 2 à 4 et se déplacent par groupes de trois à cinq individus. 10% des inquisiteurs sont des guerriers et 10% des magiciens. Tous sont des humains d'alignement loyal mauvais (cf. GM53, GM55 et GM57). Combattre les autorités est dangereux : c'est un bon moyen de mettre toute la ville sur le dos des PJ.

Lors d'un combat, il y a 10% de chances qu'un garde du guet se retourne contre les inquisiteurs avec lesquels il est. Selon les souhaits du MJ, le garde se joindra aux PJ ou leur demandera qu'il le rosse pour que son histoire soit crédible auprès de ses supérieurs.

Plan de Corvis

Le plan de Corvis n'est pas indispensable pour cette aventure. Il apparaissait dans la première partie de la trilogie (cf. NPL9), mais vous pouvez aussi le télécharger sur le site www.privateerpress.com.

Plan B : Introduire Witchfire dans Corvis par voie terrestre

Il y a beaucoup de passage au niveau des portes de la ville. Les miliciens du guet et les surveillants de l'Inquisition tentent d'inspecter tous les chariots, tonneaux et caisses qui entrent et sortent de la ville, mais il leur arrive de faire des erreurs. Les PJ peuvent augmenter leurs chances de passer en dissimulant l'épée dans quelques chose qu'il est difficile de fouiller, comme une charrette remplie de fumier.

Le MJ doit faire en sorte que les gardes prêtent une attention toute particulière aux individus ressemblant à des aventuriers. Les paysans passent sans encombres mais les personnes manifestement habiles sont très étroitement fouillées.

Plan C : Dissimuler Witchfire

Si les PJ cachent l'épée en dehors de la ville, elle sera à l'abri ; du moins temporairement. Les puissantes protections divinatoires de l'épée feront en sorte qu'Oberen ne puisse la localiser magiquement. Toutefois, les PJ devront prendre garde lors de leurs déplacements car Oberen va tenter de les retrouver. S'il y parvient, des roublards de haut niveau suivront tous leurs pas. Cela reste tout de même la solution la plus sûre pour le moment.

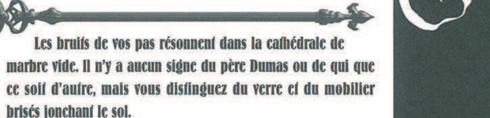
Quand les PJ s'en retourneront à la cachette de Witchfire, il y aura 20% de chances par jour qu'ils y découvrent un mort-vivant traînant dans les parages. Espérons que les PJ n'ont pas décidé d'enterrer l'épée dans le cimetière est (cf. NPL22) !

Plan D : Détruire Witchfire

Cela est aussi difficile que de détruire l'anneau d'une autre trilogie dont vous avez sûrement entendu parler...

Dumas et Helstrom

Une fois les PJ de retour en ville, sans doute voudront-ils faire leur rapport au père Dumas. En arrivant à l'église de Morrow, ils apprendront que l'Inquisition a arrêté le prêtre.



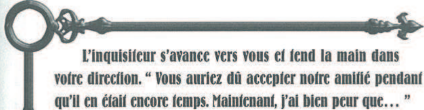
Les bruits de vos pas résonnent dans la cathédrale de marbre vide. Il n'y a aucun signe du père Dumas ou de qui que ce soit d'autre, mais vous distinguez du verre et du mobilier brisés jonchant le sol.

Quatre silhouettes sortent du réfectoire plongé dans l'obscurité et apparaissent en pleine lumière. Le plus proche est un inquisiteur vêtu de noir, un homme malingre au nez crochu. À ses côtés se trouve le capitaine Helstrom, qui braque un pistolet dans votre direction. Trois solides gardes du guet se tiennent derrière les deux hommes. Deux vous menacent de leur arbalète lourde alors que le troisième a posé la main sur le pommeau de son épée.

" S'agit-il d'eux ? " demande l'inquisiteur d'une voix rauque tout en vous montrant du doigt.

" En effet, répond Helstrom en vous fixant de son regard d'acier. Et ils nous ont posé de nombreux problèmes. "

Accordez aux PJ un moment pour qu'ils réagissent. Savourez leur peur alors qu'ils croient certainement que Helstrom les a trahis.

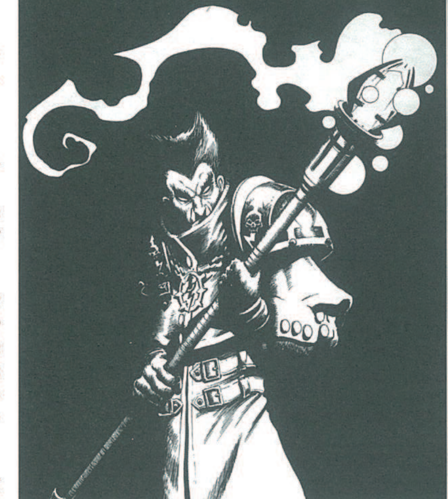


L'inquisiteur s'avance vers vous et tend la main dans votre direction. " Vous auriez dû accepter notre amitié pendant qu'il en était encore temps. Maintenant, j'ai bien peur que... "

Le pistolet de Helstrom gronde et l'inquisiteur s'écroule au sol en sifflant de douleur et de rage. Le coup de feu se répercute dans toute la cathédrale de pierre et un nuage de fumée âcre emplit les lieux. Le garde tenant une épée s'avance et porte le coup de grâce à l'inquisiteur vêtu de noir.

" Que Morrow nous pardonne d'avoir souillé sa demeure de ce sang, murmure Helstrom. Débarrassez-vous de... ça, ordonne-t-il à ses hommes. Nul ne doit retrouver son corps ou cela nous perdra. " Il s'avance et s'adresse à vous. " J'ai bien peur d'avoir de mauvaises nouvelles à vous annoncer. Vinter Raelthorne est revenu et il a pris le contrôle de la ville. L'Inquisition a arrêté le père Dumas. "

Le capitaine Helstrom a coopéré avec les envahisseurs en attendant le retour des PJ. Il dira alors au groupe tout ce qu'il sait et l'enverra à la rescousse du père Dumas. Si Helstrom était censé payer les PJ pour les motiver, c'est maintenant qu'il leur remettra leur argent.



Ce que Helstrom demande

- Les PJ ont-ils arrêté Alexia ?
- Les PJ ont-ils l'épée ? (Helstrom ne veut pas savoir où elle est, des fois que l'Inquisition découvre qu'il s'agit d'un espion.)
- Qu'est-il advenu d'Alexia ?

Ce que Helstrom sait

- Vinter Raelthorne est en ville. Le chef de l'Inquisition, Vahn Oberen, est à Corvis depuis quelque temps et c'est lui qui a organisé le coup d'État.
- Le magistrat Borloch, qui est désormais le maire, travaille pour Oberen, qui lui-même travaille pour Raelthorne.
- Le guet est obligé de coopérer avec l'Inquisition. Dans le cas contraire, la vie des gardes et celle des membres de leurs familles seraient menacées. Ainsi, beaucoup d'hommes bons ont dû se livrer à de terribles exactions.
- Oberen est obsédé par la récupération de Witchfire. Elle est incroyablement puissante et il ne doit pas mettre la main dessus. Sans doute joue-t-elle un rôle important pour Raelthorne l'Ancien dans sa conquête du Cygnar.
- Oberen est convaincu que le père Dumas sait où se trouve l'épée et sans doute le torture-t-il à l'heure qu'il est.
- Le père Dumas sait comment mettre l'épée à l'abri, ce qui constitue une raison de plus pour le récupérer.

Une fois les PJ au fait des informations de Helstrom, ils se verront remettre un plan décrivant l'endroit où le père Dumas est retenu prisonnier. Le MJ doit faire une photocopie de la carte de la page 64, ou bien la télécharger sur le site www.asmodee.com et l'imprimer.

L'évasion !



Le père Dumas est retenu au quatrième niveau du donjon qui se trouve sous le tribunal. Le capitaine Helstrom connaît un passage secret qui relie les égouts à cette partie de la prison et il pense que les PJ peuvent l'emprunter en toute discrétion, libérer le père et ressortir. Il offre au groupe un plan (cf. aide de jeu B, page 64) mais ne peut leur confier le moindre de ses hommes. Si les PJ ont besoin d'armes ou de matériel, Helstrom pourra les aider dans une certaine mesure (à la discrétion du MJ) - mais il ne leur fournira pas des tonnes de munitions et ne dispose d'aucun objet magique. Enfin, Helstrom remet au groupe un sifflet en étain puis lance un avertissement.

Avant que vous ne partiez, le capitaine Helstrom vous tend un petit objet argenté fixé au bout d'une chaîne. On dirait un sifflet en étain. " Si un garde vous pose problème, sifflez, mais doucement. S'il m'est loyal, il ne vous causera aucun souci. Utilisez-le en dernier recours uniquement. Le tribunal renferme de nombreux gardes mais peu comptent parmi mes hommes. Aucun des agents de Raelthorne ne doit connaître ce signal - la vie de mes hommes en dépend.

Alors que vous prenez le sifflet, le capitaine vous donne un dernier avertissement. " Les égouts sont pleins de rats et d'autres choses… les gardes y disposent d'une créature à laquelle ils remettent les fauteurs de troubles. J'ai entendu dire qu'elle déteste la lumière aussi devrait-il être facile de la repousser si vous la voyez. "

Les égouts

Les PJ devront prendre un bateau - discret - pour se rendre sur l'île où se trouve le tribunal. Pour accéder aux égouts, il leur faudra escalader six mètres de paroi rocailleuse. Finalement, ils devront ouvrir une porte dissimulée pour entrer dans le bloc cellulaire. S'ils ont de la chance, ils sauveront le père Dumas et repartiront par le même chemin.

Lorsque les PJ arriveront en vue du tribunal, il pleuvra à verse. Cela réduit la visibilité de 50%, augmente le DD de tous les jets de Perception auditive de +4 points en extérieur et évacue heureusement le plus gros de la fange située dans les égouts. La pluie abîmera les munitions qui ne sont pas soigneusement protégées.

Des gardes patrouillent en permanence dans l'enceinte du tribunal. Si les PJ font trop de bruit en escaladant la paroi, les gardes situés en surplomb les remarqueront peut-être. Heureusement, ces hommes sont tous fidèles à Helstrom et si les PJ font plus de bruit que la pluie, ils regarderont ailleurs. Une fois dans la prison, il n'y a que 10% de chances de tomber sur un garde loyal à Helstrom. Et encore, même si le garde est un loyaliste, il lui faudra coopérer avec ses collègues moins honnêtes qui tenteront de capturer ou d'occire les PJ. Les gardes loyaux attaqueront certainement leurs collègues peu scrupuleux et aideront les PJ s'ils peuvent maquiller la scène pour ne pas être compromis ultérieurement. Le MJ peut donc user de cette alternative au moment où les PJ sont en difficulté - par exemple au moment où un garde est sur le point de sonner l'alarme.

1. Entrée des égouts

Une paroi de granit sur laquelle est perché le tribunal de Corvis vous domine. Sous le tribunal, creusé dans la roche de l'île, se trouve le donjon. Généralement pleines, les cellules sont véritablement bondées depuis que Raelthorne l'Ancien est arrivé en ville.

Une pluie torrentielle tombe du ciel et l'eau croupie des égouts s'abat sur votre embarcation. À six mètres environ au-dessus de vous, vous distinguez l'entrée indiquée par Helstrom.

Description : le tribunal est construit sur une petite île située à l'extrémité ouest du port. Pour atteindre l'entrée grossièrement taillée des égouts (d'où s'écoulent des trombes d'eau croupie), il faut réussir un jet d'Escalade DD 14. Heureusement, il est facile d'y attacher une corde pour que les membres du groupe les moins adroits grimpent sans encombres. Le système d'égouts est un réseau de conduits de trois mètres de diamètre. Parfois, on se retrouve dans une salle plus vaste. Les eaux usées s'écoulent par des grilles situées au plafond et on y a toujours les pieds mouillés.

2. La terreur

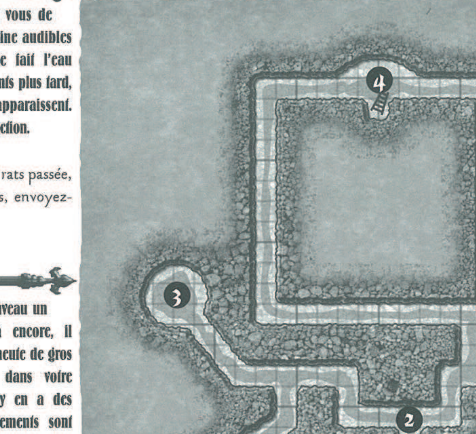
Près de l'intersection, notée par un " 2 " sur le plan des égouts, les PJ vont croiser le chemin de la terreur des tunnels. Des rats la fuient d'épouvante et ils croisent le chemin des PJ, à la recherche d'une sortie. Les rats ne sont pas dangereux et si les PJ les attaquent, ils se contenteront de continuer à fuir. Les pauvres rats ne souhaitent pas faire demi-tour car ils savent que la terreur affamée est sur leurs talons. Si les PJ souhaitent s'en prendre aux rats, reportez-vous à la page 10 du nécessaire de survie du *Manuel des Joueurs* pour leurs caractéristiques.

Vous entendez devant vous de légers couinements, à peine audibles en raison du bruit que fait l'eau s'écoulant. Quelques instants plus tard, quelques rats bien gras apparaissent. Ils courent dans votre direction.

Une fois la première vague de rats passée, laissez les PJ se ressaisir puis, envoyez-leur une nouvelle vague.

Vous entendez de nouveau un lointain couinement. Là encore, il s'intensifie alors qu'une meute de gros rats dévale le tunnel dans votre direction. Cette fois, il y en a des dizaines et leurs couinements sont assourdissants. En quelques secondes, vous avez des rats jusqu'aux genoux.

La créature se trouve derrière eux, juste après le coin.



Maintenant, vous comprenez pourquoi les rats sont à ce point terrifiés. Tournant à l'angle apparaît une créature comme vous n'en avez jamais vue. Il s'agit d'un monstre de trois mètres de large, composé de tentacules s'agitant violemment et dégoulinant de vase, qui emplit le tunnel. Deux yeux jaunes surmontent sa mâchoire ronde dentée en scie. La créature gémit et fonce dans votre direction.

Description : hormis la terreur des tunnels, il n'y a rien de spécial en ce lieu.

Ennemis : la terreur des tunnels (cf. appendice A) combattra les intrus jusqu'à la mort.

Trésor : le trésor de cette terreur (standard, gemmes et pièces uniquement) est dans son ventre.

3. Bassin

L'égout s'élargit en une pièce surmontée d'un dôme. L'eau s'écoule par plusieurs d'ouvertures situées au plafond, remplissant ainsi le bassin situé au centre de la salle. L'eau s'écoule ensuite du bassin vers le tunnel avant de se déverser dans le port.

Description : cette pièce ne renferme rien d'intéressant mais si les PJ fouillent le bassin, ils y découvriront certainement quelque chose de dégoûtant.

4. L'échelle

Un renfoncement du tunnel abrite une douzaine de tuyaux, chacun constituant un filet d'eau noir. Une échelle en fer rouillé est fixée au mur et mène vers une sorte de trappe.

Description : l'échelle conduit vers la porte secrète dont Helstrom a parlé. De l'autre côté de la porte se trouvent les latrines des gardes, occupées au moment où les PJ font leur apparition. La pierre épaisse et l'eau courante infligent un malus de +10 au DD des jets de Perception auditive de tous les personnages souhaitant écouter ce qui se passe de l'autre côté. Ainsi, pour être repérés, les PJ devront vraiment être bruyants.

Conséquences : dans le cas, peu probable, où les PJ se font remarquer, les gardes seront en alerte. Ils patrouilleront activement les couloirs mais ne

> **Le courant**
>
> Dans les égouts, les PJ ont de l'eau jusqu'aux chevilles et le courant descend vers la zone marquée d'un " 1 ". Les petits objets légers qui tombent dans l'eau seront emportés et finiront dans le port.

donneront pas tout de suite l'alarme. Les gardes ne connaissent pas l'existence de la porte secrète et ne s'introduiront donc pas dans les égouts.

5. La conversation

Au-dessus de vous se trouve un étroit puits de pierre, d'environ six mètres de haut. Au sommet de cette cheminée de pierre apparaît une épaisse grille en fer. À travers les barreaux de métal, vous distinguez une faible lueur vacillante et vous apercevez deux silhouettes. La conversation porte jusqu'à l'endroit où vous vous tenez et quelque part, au loin, vous entendez les cris d'agonie d'un homme.

" … beaucoup plus résistant que je ne m'y attendais, mon seigneur. Il a refusé de nous dire quoi que ce soit au sujet de Witchfire ou… " L'orateur, dont la voix vous semble familière, est coupé par un homme à la voix sépulcrale. Sa voix de baryton râpeuse vous donne des frissons dans le dos.

- Le bourreau skorne lui déliera la langue. Et quand vous en aurez fini avec lui, je veux voir sa carcasse pendre au clocher de son église. Réglez tout cela sur-le-champ, Oberen. Nous avons déjà perdu assez de temps avec lui.

- Le skorne en termine avec un autre sujet, Majesté… Je ferai en sorte qu'il passe à l'interrogatoire du père juste après, répond le premier protagoniste.

- Retrouvez-moi quand vous en aurez terminé.

Sur ce, les deux hommes se séparent.

Description : les PJ viennent d'assister à une conversation entre Vahn Oberen et Vinter Raelthorne. S'ils écoutent attentivement, ils apprendront que le père Dumas passera par la salle de torture sous peu. Ils ne savent sans doute pas encore ce qu'est un " skorne " mais peut-être comprendront-ils qu'il s'agit des nouveaux alliés de Raelthorne dont parle la rumeur.

Il est facile d'escalader le puits de pierre qui mène à la grille (jet d'Escalade DD 10). En revanche, la grille est fermement scellée et ne peut être ouverte.

Conséquences : tenter d'attaquer les deux protagonistes ne serait que pure folie. Oberen est un magicien de niveau 12 et Raelthorne l'Ancien est l'un des plus dangereux guerriers de tous les Royaumes d'Acier. C'est une légende au Cygnar et le combat l'ayant déposé restera dans toutes les mémoires. Les PJ ne sont pas censés attaquer ces PNJ mais s'ils s'y frottent… que Morrow leur vienne en aide !

6. Le repaire de la terreur

Cette pièce voûtée renferme un bassin et de l'eau s'égoutte des nombreux trous apparaissant au plafond. Au milieu du bassin se trouve un tas d'ordures et de vêtements sales, avec une large dépression en son centre. Tout est couvert de fange, même les murs. L'odeur infecte de viande pourrie emplit la pièce.

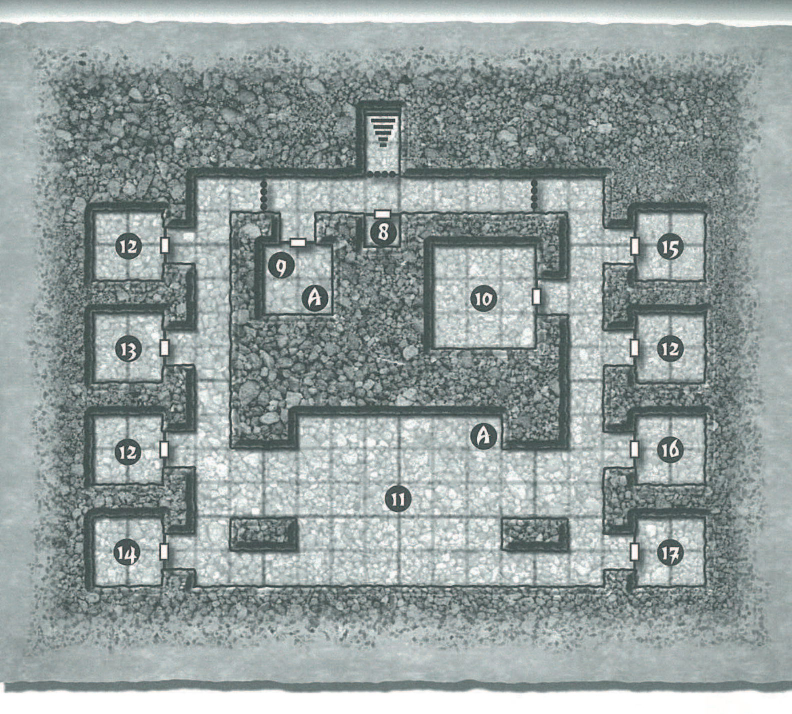
Description : il s'agit du repaire de la terreur des tunnels. Il est sale mais sans danger. La terrible odeur vient des rats morts que la terreur a cachés dans son nid, peut-être pour ses collations nocturnes.

Trésor : en jetant un œil au nid et en réussissant un jet de Fouille DD 18, les PJ trouveront une clef en fer rouillé. La clef rentre dans les serrures du bloc cellulaire mais ne les ouvre pas. (MJ - gardez trace de cette clef !)

Le bloc cellulaire

Tout le bloc cellulaire résonne des hurlements d'un homme. Les PJ entendront les bruits de la séance de torture dès qu'ils seront dans les latrines (cf. salle n°8). La victime hurlera, gémira, sanglotera et jurera sans cesse. Ses souffrances prendront fin au moment où les PJ arriveront près de la salle de torture (cf. salle n°11). Le bruit augmente le DD des jets de Perception auditive effectués dans le bloc cellulaire de +4 points.

Les gardes du bloc cellulaire sont des combattants de niveau 3, équipés d'épées longues et de clibanions (pour plus de détails, cf. GM40). Le bloc cellulaire abrite deux cordes rouges d'alarme. L'une se trouve dans la salle des gardes (cf. salle n°9). L'autre est dans la salle de torture (cf. salle n°11). Chacune est marquée d'un " A " sur la carte. Si quelqu'un tire une corde d'alarme, l'endroit deviendra un véritable enfer. Des skornes et des gardes humains arriveront depuis le niveau



supérieur, entrant par l'escalier faisant face aux latrines. Les caractéristiques des gardes du corps skornes apparaissent dans l'appendice A.

L'escalier menant au niveau supérieur du donjon est barré par une lourde grille en fer. Le même type de grille sert à isoler le reste du bloc cellulaire. Une clef, située dans la salle des gardes (cf. salle n°9), ouvre toutes ces grilles. Si les PJ ne disposent pas de la clef, ils peuvent passer outre les grilles en réussissant un jet de Crochetage DD 20. Si les PJ souhaitent gravir les marches et explorer le reste du donjon, le MJ peut passer par le biais d'un garde loyaliste pour leur dire que c'est une bien mauvaise idée. Les PJ allant à ce niveau rencontreront en premier lieu deux hommes de Helstrom, qui leur diront sans mâcher leurs mots qu'ils vont droit à leur perte s'ils continuent par là.

Si les PJ déclenchent l'alarme, il leur faudra peut-être décamper sans le père Dumas. Mais coup de chance, le père sera transféré vers un autre complexe et son interrogatoire sera retardé. Le MJ peut alors organiser une autre mission de secours ou les PJ peuvent tout simplement abandonner le père Dumas. Dans ce cas, le MJ devra ôter toute référence au bon père Dumas du volet suivant de la trilogie. Cela sera un événement malheureux mais ne gâchera pas l'histoire.

8. Latrines

Vous soulevez la trappe, qui va se caler tout naturellement contre le mur. Devant vous se trouve un garde manifestement surpris, assis sur les toilettes.

Description : si le garde appelle à l'aide, deux de ses collègues entreront dans la pièce depuis la salle n°9 (encore faut-il qu'ils réussissent un jet de Perception auditive DD 14). En tout cas, ils ne sonneront pas l'alarme au préalable - car enfin, que pourrait-il se passer dans les toilettes ? Les gardes se contenteront peut-être même de frapper à la porte et de se moquer de leur collègue : " Qu'est-ce qui se passe, Mickner ? T'es tombé dedans ? "

Ennemis : le garde, dont le pantalon est baissé, est un combattant niveau 3 (cf. GM40).

Trésor : un livre pornographique grossièrement imprimé se trouve non loin des latrines.

9. Salle des gardes

Trois gardes jouent aux cartes, assis autour d'une caisse. Au moment où ils vous aperçoivent, ils bondissent de leur place. Deux se précipitent à votre rencontre alors que le troisième fonce vers une corde rouge qui pend au plafond au fond de la pièce.

Description : dans la pièce se trouve une caisse qui fait office de table improvisée. Un jeu de cartes et quelques dés reposent dessus.

Ennemis : chaque garde est un combattant niveau 3 (cf. GM40).

Conséquences : le garde qui est sur le point de donner l'alerte doit être arrêté sans quoi la mission échouera. Si la cloche sonne, le bloc cellulaire se remplira de renforts en moins d'une minute.

Trésor : tout PJ inspectant la table improvisée découvrira un panneau coulissant en réussissant un jet de Fouille DD 12. Dedans se trouvent trois bouteilles de vin, dont l'un est presque vide. Y figure également une clef en fer qui ouvre toutes les grilles et portes des cellules de ce niveau. L'un des gardes porte une petite clef en fer autour du cou. Elle ouvre toutes les menottes. Ce garde possède également une clef ouvrant toutes les grilles et portes des cellules dans sa poche.

10. Magasin

Des piles de couvertures grossières et des sacs de nourriture moisie sont entreposés dans cette pièce. Un gros baquet d'eau se trouve près de la porte.

Description : c'est là que l'on conserve tout ce qui est réservé aux prisonniers. Si les PJ inspectent la pièce et réussissent un jet de Fouille DD 18, ils découvriront deux paires de menottes plus leurs clefs sous un sac de biscuits moisis. Les menottes ont une solidité de 10 et 10 pv. Pour les ouvrir, il faut réussir un jet de Crochetage DD 22 ou faire un jet de Force DD 26.

11. Salle de torture

Une table en métal poli apparaît au centre de la pièce. Y est enchaîné un humain immobile, manifestement écorché vif. Un sang écarlate coule sur la surface en métal, jusqu'à un drain situé en dessous, au niveau du sol. Un inquisiteur se trouve près du corps, prenant des notes sur un petit carnet relié de laiton. De l'autre côté de la table figure un humanoïde comme vous n'en avez jamais vu auparavant… un être pâle, de plus de deux mètres dix de haut, aux traits anguleux et aux larges épaules. La



créature en question nettoie une paire d'instruments en métal noirs du sang qui les recouvre. Certains sont encore dans un petit brasero en laiton.

La salle semble bien fournie puisqu'on y distingue une vierge de fer, un râtelier et un impressionnant étalage de fouets barbelés élégamment disposés sur un support en bois.

Description : les PJ sont face au bourreau skorne, à son dernier " client " (mort désormais) et à un inquisiteur dépêché par Oberen pour mener l'interrogatoire. Si quelqu'un s'empare de l'un des fouets, reportez-vous au *Manuel des Joueurs* pour ses caractéristiques (cf. MJ99).

Ennemis : l'inquisiteur, qui est un roublard niveau 4 (cf. GM55), tentera d'atteindre la corde d'alarme située derrière lui. S'il paraît évident qu'il ne pourra donner l'alarme sans se faire tuer ou être gravement blessé, il préférera s'enfuir de la salle de torture et courir vers les escaliers - après tout, personne n'a dit qu'il s'agissait d'un héros.

Le bourreau skorne combattra les PJ jusqu'à la mort. Il a les mêmes caractéristiques que les gardes du corps skornes de l'appendice A mais il combat avec une chaîne cloutée (cf. MJ99). Il s'agit d'un instrument de torture qui reposait en partie dans un brasero et dont l'extrémité est chauffée au rouge. La chaîne inflige 2d4 points de dégâts + 1d6 de feu. Le bourreau skorne semble savoir s'en servir particulièrement bien.

Conséquences : si l'inquisiteur sonne l'alerte, les PJ ont une minute pour fuir le bloc cellulaire avant qu'il ne soit envahi de gardes et de skornes. Si le MJ souhaite donner un coup de main aux PJ, l'un des gardes loyaux à Helstrom apparaîtra et attaquera l'inquisiteur juste avant qu'il ne tire la corde.

Trésor : l'inquisiteur a la clef ouvrant toutes les grilles et portes de ce niveau. Il possède également une dague de qualité supérieure. Son carnet renferme les notes prises durant l'interrogatoire. Elles n'ont aucun sens mais il semblerait que la plupart des individus interrogés ces derniers temps aient été des ensorceleurs.

12. Cellule vide

La porte de cette cellule est entrouverte. Dedans se trouve un simple tas de paille moisie.

Description : trois des cellules de ce niveau sont vides. Leur porte n'est pas verrouillée et elles ne renferment rien de précieux.

13. Un ami de la famille

Cette cellule renferme un homme à l'air hagard, vêtu de beaux vêtements quoique sales désormais. Il est assis sur un tas de paille faisant office de lit et regarde de travers la lumière qui apparaît par la porte. " Qui êtes… mais que se passe-t-il ? "

Description : l'occupant de cette cellule est Merwen Gertens, un roublard humain niveau 5 d'alignement chaotique neutre. C'est une étoile montante au sein de la famille du crime la plus célèbre de Corvis - mais il s'est fait pincer quelques jours avant que Raelthorne n'arrive en ville. Merwen restera très vague au sujet des raisons de son arrestation mais il fera tout pour que les PJ le libèrent.

Conséquences : si les PJ libèrent Merwen, ils disposeront alors d'un allié au sein de la pègre de la ville. Il leur viendra en aide dans le futur pour s'acquitter de sa dette. Si les PJ le laissent là où il est, il en parlera à sa famille et le groupe se sera fait de puissants ennemis. Le MJ peut développer ou non plus avant cette rencontre s'il le souhaite.

14. Le condamné

Alors que vous ouvrez la porte, une terrible puanteur envahit vos narines. Allongé au milieu de la pièce se trouve un cadavre en décomposition boursouflé de gaz. Quelques rats grignotent le cadavre en vous ignorant.

Description : ce prisonnier anonyme est mort il y a quelques jours de cela mais aucun des gardes n'a voulu nettoyer la cellule. Cette pièce ne referme aucun objet de valeur.

15. La femme du politicien

Vous ouvrez la porte et voyez une femme à la mine sévère se relevant. " Il était temps, dit-elle en s'avançant. Comptiez-vous me laisser encore longtemps dans cet endroit ? "

Description : les PJ viennent de rencontrer Gatria Solor (aristocrate humaine niveau 5 d'alignement loyal bon, cf. GM38), l'épouse du défunt conseiller Willem Solor. L'Inquisition arrêta dame Solor pour avoir causé du désordre et posé beaucoup trop de questions il y a deux jours de cela. N'en sachant pas assez pour qu'on l'interroge et n'étant pas suffisamment importante pour qu'on la corrompe, elle n'a plus beaucoup de temps et elle le sait. Elle est de très mauvaise humeur et exige qu'on la libère.

Conséquences : si les PJ sauvent la caustique dame Solor, elle constituera plus tard une précieuse alliée. Une fois la crise actuelle réglée, elle tentera d'emporter un siège de conseillère municipale et a de bonnes chances d'y arriver. Si les PJ la laissent ici, elle sera probablement exécutée dans les jours à venir. Les PJ verront alors sa tête plantée sur une pique quelque part en ville.

16. Le collecteur d'impôts

Un homme est allongé sur la paille sale, en position fœtale. Il pleure comme un bébé et son corps est agité de soubresauts. Lorsqu'il vous entend entrer, il recule de frayeur en rampant. " Ne me faites pas de mal ! Ne me faites pas de mal ! " gémit-il en refoulant ses larmes.

Description : dans cette cellule se trouve le seigneur Cédric Korant (aristocrate humain niveau 9 d'alignement loyal neutre, cf. GM38). Son nom ne dit certainement rien aux PJ mais s'ils trouvent son tricorne sous la paille (jet de Fouille DD 16), ils comprendront qu'il s'agit d'une sorte de collecteur d'impôts. En fait, *c'est* le collecteur d'impôts, responsable de tous les percepteurs de la ville. Le seigneur Korant est un homme lâche et insensible, mais il n'est pas mauvais.

Conséquences : si les PJ ne sauvent pas le seigneur Korant, ils retrouveront sa tête sur une pique quelques jours plus tard. Si le MJ le souhaite, il sera relâché et leur causera quelques soucis. S'ils l'aident, ils auront un allié au sein du gouvernement de Corvis et du royaume de Cygnar.

Les prisonniers

En plus du père Dumas, il y a plusieurs autres prisonniers à ce niveau. La plupart viennent d'arriver en cellule mais un homme y fut placé par les autorités avant l'arrivée de Raelthorne. Les PJ pourront délivrer les prisonniers ou les laisser à leur sort, tout dépend d'eux. Un prisonnier ainsi sauvé pourra devenir un contact intéressant et offrir au groupe de nouvelles occasions d'aventures.

17. Père Dumas

Devant vous apparait la silhouette prostrée du père Dumas. Sa belle robe de prêtre est aujourd'hui couverte de crasse et de sang mais il relève la tête avec un air de mépris dans les yeux. Après quelques instants, il vous reconnait et dit à grande peine : " Mes amis, je savais que vous viendriez. " Le père s'assied, ralenti par les chaines qui lui entravent les mains et les pieds. " Avez-vous retrouvé ma nièce ? Comment va-t-elle ? " demande-t-il.

Description : le père Dumas a les mains et les pieds attachés. Les menottes lui entravant les poignets sont reliées à un piton fixé dans le mur. La clef du magasin (cf. salle n°10) ou de la salle des gardes (cf. salle n°9) permettra de le détacher. Si les PJ n'ont pas de clef, les menottes ont une solidité de 10 et 10 pv. Pour venir à bout de la serrure, il faut réussir un jet de Crochetage DD 22 ou un jet de Force DD 26.

Le père Dumas est faible et fatigué (cf. MJ279). S'il pense avant tout à lui, il s'enquerra de la situation des autres prisonniers du bloc et demandera aux PJ s'ils ont vu d'autres innocents à secourir.

Conclusion

Si les PJ sortent le père Dumas de prison, il leur faudra trouver un endroit où le cacher. Naturellement, tous les inquisiteurs et miliciens voudront lui mettre la main dessus quand ils apprendront son évasion. Corvis est une grande ville et il ne devrait pas être trop difficile d'y cacher le père Dumas. Si les PJ ne s'en sortent pas, ils recevront de l'aide de la part de Helstrom ou de ses hommes.

Entre les tomes II et III (une à trois semaines passeront), la vie poursuivra plus ou moins normalement son cours à Corvis. L'Inquisition est partout et Raelthorne est au pouvoir, mais la vie continue. Corvis est simplement un peu plus dangereuse qu'avant. Malgré ses efforts, l'Inquisition ne peut pas être partout. Le plus gros souci des PJ va être de trouver que faire de Witchfire. Le père Dumas peut la mettre à l'abri en l'ensevelissant sous la roche ou le métal mais il y a toujours le risque qu'Oberen trouve les PJ puis l'épée en les suivant.

Dans le tome III de la trilogie Witchfire, les forces skornes affronteront une armée venue de Caspia et les PJ seront pris entre les deux feux. Il leur faudra s'allier avec Alexia - qui a réussi à tromper la mort - et utiliser le pouvoir de Witchfire pour changer le cours de la bataille ! Pour occuper les personnages entre les tomes II et III, voici quelques idées d'aventures à l'attention du MJ.

- Guidés par les informations de Helstrom, les PJ découvrent l'emplacement et la taille de l'armée skorne de Raelthorne (environ mille soldats et créatures installés à quelques lieues à l'est de Corvis).
- Des officiers de l'armée venus de Fort Falk et de Pointe-Bourne se rendent à Corvis par le fleuve afin d'évaluer les forces de l'ennemi. Les PJ rencontrent les officiers et les guident.
- Les PJ touchent de plus près à la pègre via Merwen Gertens. La famille Gertens les engage afin d'effectuer une mission très simple, pour laquelle elle a besoin de nouveaux venus. Cela n'est pas forcément illégal. Ils doivent ramener un objet volé, protéger quelqu'un sans que cette personne soit au courant qu'on la surveille, etc.
- Certains des adorateurs de Cyriss retrouvent la trace des PJ et tentent de se venger de l'attaque du temple de l'acte II. Si les PJ ont pris des ouvrages ou artefacts, les adeptes tenteront de les recouvrer.
- Un savant de l'université royale engage les aventuriers pour qu'ils l'emmènent jusqu'à un village gatorien, afin d'entamer le dialogue avec la nouvelle tribu.
- Bigleux retrouve les PJ et leur demande de l'aide. Peut-être lui a-t-on volé son bateau ou peut-être a-t-il besoin de leur concours pour une simple mission. Bien entendu, ce sera 70/30. Non ? Alors 60/40 ?
- Les PJ aident Helstrom à extraire un espion de l'Inquisition infiltré au sein du guet. Certains des hommes du capitaine œuvrent secrètement pour le compte de l'Inquisition mais pour les dénicher, les PJ devront produire de fausses preuves et observer ce que les suspects en font.
- Gunner Wadock, le caravanier du tome I, contacte les PJ et leur demande de retrouver des marchandises volées. Bigleux est peut-être mêlé à cette affaire. Reste à voir s'il va aider les PJ ou s'il est à l'origine du vol.

Dans l'attente, que votre poudre reste sèche...

Neuf années se sont écoulées depuis qu'on m'a exilé de ma terre natale.

Neuf années durant, l'usurpateur a outragé ma couronne, mon trône, mon royaume.

Neuf années pendant lesquelles mes sujets ont dû oublié les traditions...

Neuf années bien trop longues.

Quand je reviendrai au Cygnar, même les pavés me demanderont pitié.

- Vinter Raelthorne IV



Appendice A : Monstres

Calmar des marais

Ce cousin du calmar de mer géant s'est adapté aux lacs, rivières et marais du continent. Petit, il mange du poisson et autres petits animaux qui pénètrent dans l'eau. Cependant, les plus gros spécimens capturent du bétail et même des hommes. Ils tentent d'abord d'agripper leur proie et de l'entraîner sous l'eau. Le calmar des marais apparaissait déjà dans la première partie de la trilogie Witchfire (cf. NPL55).

Calmar des marais : TA G (animal) ; DV 2d10 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD nage 9 ; CA 12 (+2 Dex) ; Att tentacule (+2, agrippement), morsure (+2, 1d4) ; AS agrippement amélioré, encre toxique ; JS Vig +0, Réf +2, Vol +0 ; For 16, Dex 13, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 6 ; AL N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Discrétion +8, Science de l'initiative ; Climat/terrain : étendues d'eau douce ; Organisation sociale : solitaire ; Trésor : glandes à encre (20 po), 1d6 glandes lumineuses (5 po chacune) ; FP 2 ; Puissance possible : 3-4 DV (Grand), 5-6 DV (Gigantesque)

Agrippement amélioré (Ext) : (cf. MM9). Le calmar tente d'agripper sa proie et de la noyer (cf. règles sur la noyade, GM85).

Encre toxique (Ext) : trois fois par jour, le calmar peut émettre un nuage d'encre empoisonnée. En plus de gêner la vue, l'encre pique les yeux et provoque une perte temporaire de 1d4 points de Constitution, sauf si la victime réussit un jet de Vigueur DD 16. L'encre se dissipe en 1-20 minutes selon les courants.

Note : le calmar ne peut pas mordre sa victime tant qu'il ne l'a pas agrippée.

Chauve-souris rasoir

Ces grosses chauves-souris sont de violents prédateurs chassant en meute. Rien à voir avec les inoffensifs mangeurs d'insectes que nous connaissons tous. Les chauves-souris rasoir s'en prennent fréquemment au bétail et même aux humains, ce qui en fait un dangereux fléau. Elles font leur repaire là où elles trouvent de la place - dans des cavernes, granges et ruines le plus souvent. Les chauves-souris rasoir attaquent tout ce qui approche leur repaire. Quand on le récupère, le barbillon de la queue de l'animal peut servir à fabriquer une flèche +1 non magique. Les chauves-souris rasoir apparaissaient déjà dans la première partie de la trilogie Witchfire (cf. NPL56).

Chauve-souris rasoir : TA P (animal) ; DV 1d10 ; Init +3 (+3 Dex) ; VD 3, vol 12 ; CA 14 (+3 Dex, +1 naturelle) ; Att coup de queue (+2, 1d4) ; Part vision aveugle ; JS Vig +0, Réf +2, Vol +0 ; For 10, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 11, Cha 10 ; AL toujours N ; Compétences et dons : Détection +2, Discrétion +6 ; Climat/terrain : régions tempérées ; Organisation sociale : meute (3-5) ou nuée (6-10) ; Trésor : sa queue barbelée (valeur : 5 po) peut servir à faire une pointe de flèche +1 non magique ; FP 1/2 ; Puissance possible : 2 DV (Petit), 3-4 DV (Moyen)

Esclave animé

Les esclaves animés comptent parmi ce nouveau type de morts-vivants qu'a conçu Alexia Ciannor. Certains individus s'étant trouvés sur le chemin d'Alexia sont devenus ces malheureux zombies, grossièrement animés pour semer le chaos et retarder ceux qui voudraient déjouer ses plans. À l'instar de tous les esclaves, la variété animée intègre les rangs des morts-vivants grâce à de puissantes runes nécromantiques tatouées ou ciselées sur leur chair. Les esclaves animés apparaissaient déjà dans la première partie de la trilogie Witchfire (cf. NPL57).

Esclave animé : TA M (mort-vivant) ; DV 1d12+2 ; Init +2 (+2 divers/racial) ; VD 9 ; CA 12 (+2 naturelle) ; Att morsure (+1, 1d4) ; Esp 1,50 m x 1,50 m ; All 1,50 m ; Part mort-vivant ; JS Vig +0, Réf +2, Vol +2 ; For 10, Dex 10, Con –, Int 2, Sag 10, Cha 4 ; AL toujours NM ; Compétences et dons : Détection +3, Perception auditive +3 ; Climat/terrain : partout ; Organisation sociale : solitaire ou troupe (3-5) ; Trésor : aucun ; FP 1/2 ; Puissance possible : NA

Les gatoriens

Les gatoriens sont de grands humanoïdes reptiliens qui vivent au plus profond des marais du centre et du nord de Cygnar. Ils préfèrent vivre à l'écart de la civilisation et sont si rarement aperçus qu'on les croit parfois légendaires. Le chef d'un village gatorien est un chaman (un druide de bas niveau) qui dispose généralement d'un ou deux apprentis de niveau 1. Les troupes de combat du village sont constituées des individus les plus vieux et les plus forts, ce qui concerne environ 30% de la population. Les jeunes représentent 30% de plus, les bébés et les femelles qui nichent constituant les 40% restant. Les jeunes gatoriens participent à la chasse et aux autres formes de combat dès qu'ils en ont l'âge. Ainsi, tout groupe de gatoriens rencontré abritera un tiers de jeunes. Si un village gatorien est attaqué, tous les jeunes le défendront alors que les femelles fuiront avec les œufs et les bébés.

Lorsque le territoire d'une tribu est envahi, les gatoriens s'occupent des intrus avec diligence et férocité. Ils n'hésitent pas à tuer mais se contentent généralement de repousser l'ennemi plutôt que de le pourchasser pour l'achever. Mais il s'agit d'êtres intelligents, avec lesquels il est possible d'entamer le dialogue si la barrière du langage est brisée. Il est également possible de payer pour traverser leurs terres mais cela sera difficile si les intrus ont déjà tué des membres de la tribu, ce qui leur garantira une attitude Hostile (cf. GM149).

Les gatoriens parlent leur propre langue. Toutefois, les chefs connaissent habituellement des bribes de langue commune apprises auprès d'ennemis ou de prisonniers (qui finissent le plus souvent en repas).

Combat : les gatoriens adultes sont de dangereux adversaires dotés de griffes, d'une mâchoire puissante et capables d'utiliser des armes. De petits groupes de gatoriens surprennent souvent leurs ennemis en les attaquant par un cours d'eau ou en jaillissant des marais. En cas de bataille à grande échelle, ils constituent des unités de combat organisées généralement placées sous les ordres d'un chaman. Les gatoriens tentent généralement de capturer une petite proie et de l'entraîner sous l'eau pour la noyer. Ils n'utilisent pas cette tactique quand ils disposent d'armes mais plus ils combattent près de l'eau, plus il y a de chances qu'ils attaquent ainsi.

Gatorien jeune : TA M (humanoïde aquatique) ; DV 2d8+4 ; pv 13 ; Init +4 (+4 Science de l'initiative) ; VD 9, nage 6 ; CA 15 (+5 naturelle) ; Att morsure (+2, 1d4+1), 2 griffes (+0, 1d4+1), masse lourde (+0, 1d8+1) ; Part apnée, odorat, vision dans le noir ; JS Vig +2, Réf +3, Vol -1 ; For 12, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 10 ; AL généralement N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +1, Discrétion +6, Natation +11, Science de l'initiative ; Climat/terrain : chaud/marais tempérés ; Trésor : aucun ; FP 1 ; Puissance possible : 3-6 DV (Grand), 7-9 DV (Gigantesque)

Gatorien adulte : TA G (humanoïde aquatique) ; DV 3d8+9 ; pv 22 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9, nage 6 ; CA 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle) ; Att morsure (+3, 1d6+2), 2 griffes (+1, 1d6+2), masse lourde (+1, 1d8+2), grande hache (+1, 1d12+2) ; Esp 1,50 m x 1,50 m ; All 3 m ; AS agrippement amélioré ; Part apnée, odorat, vision dans le noir ; JS Vig +4, Réf +4, Vol +1 ; For 14, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; AL N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +6, Détection +2, Discrétion +7, Natation +12, Science de l'initiative ; Climat/terrain : chaud/marais tempérés ; Trésor : standard ; FP 2 ; Puissance possible : 4-6 DV (Grand), 7-9 DV (Gigantesque)

Gatorien chaman (druide niveau 3) : TA G (humanoïde aquatique) ; DV 3d8+6 ; pv 19 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9, nage 6 ; CA 17 (-1 taille, +1 Dex, +7 naturelle) ; Att morsure (+2, 1d6+1), 2 griffes (+0, 1d6+1), masse lourde (+0, 1d8+1) ; Esp 1,50 m x 1,50 m ; All 3 m ; AS agrippement amélioré ; Part apnée, odorat, vision dans le noir ; JS Vig +3, Réf +4, Vol +2 ; For 12, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 10 ; AL N ; Compétences et dons : Concentration +4, Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +6, Premiers secours +2, Science de l'initiative ; Climat/terrain : chaud/marais tempérés ; Organisation : solitaire, quoique parfois accompagné par au moins deux adultes et deux enfants ; Trésor : standard ; FP 3 ; Puissance possible : 4-6 DV (Grand), 7-9 DV (Gigantesque) ;

Sorts de druide mémorisés : 0 - *assistance divine, illumination, soins superficiels (x 2)*. 1er - *brume de dissimulation, enchevêtrement, soins légers*. 2e - *nuée grouillante*

Apnée (Ext) : les gatoriens peuvent rester sous l'eau pendant un nombre de minutes égal à leur Constitution.

Agrippement amélioré (Ext) : (cf. GM9)

Gobber des marais

Ces petits humanoïdes vivent en tribus nomades au sein des marais enveloppant Corvis. Ils attaquent fréquemment les voyageurs pour leur voler nourriture et équipement, mais ils ne combattent à mort que lorsqu'ils n'ont pas d'autre choix. Certaines tribus entretiennent des relations commerciales avec des villages humains. Les gobbers apparaissaient déjà dans la première partie de la trilogie Witchfire (cf. NPL58).

Gobber des marais : TA P (goblinoïde) ; DV 1d8 ; Init +2 (+1 Dex, +1 divers/racial) ; VD 9 ; CA 13 (+1 Dex, +1 taille, +1 naturelle) ; Att dague (+1, 1d4), dard (+2, 1d4) ; JS Vig +1, Réf +1, Vol +0 ; For 10, Dex 13, Con 13, Int 7, Sag 11, Cha 8 ; AL toujours N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +3, Discrétion +3, Course ; Climat/terrain : marais tempérés ; Organisation sociale : meute (3-5), groupe de guerre (10-20) ou armée (30-40) ; Trésor : standard ; FP 1/2 ; Puissance possible : 2 DV (chef)

Guerrier skorne

Les skornes constituent une mystérieuse race qui vit au plus profond des Marches d'Héliotrope. Ils sont encore inconnus dans les Royaumes d'Acier, mais Raelthorne l'Ancien s'en est fait des alliés. Une petite armée skorne placée sous son commandement attend à quelques lieues à l'est de Corvis. L'exilé dispose donc de quelques skornes que les PJ vont rencontrer lorsqu'ils tenteront de sauver le père Dumas dans l'acte III.

Les skornes sont grands et pâles, dotés de traits anguleux. La plupart sont chauves et les tatouages symbolisant le rang et le statut social sont courants. Un skorne est plus fort qu'un humain moyen mais n'a pas de pouvoir spécial.

Guerrier skorne : TA M (humanoïde) ; DV 4d8+4 ; pv 22 ; Init +1 (+1 Dex) ; VD 9 ; CA 18 (clibanion et écu en acier) ; Att épée longue (+7, 1d8+4) ; Part vision dans le noir (20 m) ; JS

1,50 m ; All 3 m ; AS agrippement amélioré, engloutissement ; Part vision aveugle ; JS Vig +3, Réf -4, Vol +0 ; For 18, Dex 1, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 8 ; AL toujours N ; Climat/terrain : aquatique ; Organisation sociale : solitaire ; Trésor : 75% de chances de trouver 3-6 perles de la taille du poing (valeur unitaire : 50-150 po), la peau vaut 50 po et la coquille 50-500 po (poids : 10-400 kg) ; FP 1 ; Puissance possible : 3-4 DV (Grand), 5-6 DV (Gigantesque)

Agrippement amélioré (Ext) : (cf. MM9). La coquille se referme pour piéger la proie.

Engloutissement (Ext) : (cf. MM9). La proie avalée subit 1d2 points de dégâts de digestion par tour et risque de se noyer (GM85).

Vision aveugle (Ext) : (cf. MM9). Les huîtres peuvent tenter de mordre leur proie quelles que soient les conditions de luminosité.

Vig +2, Réf +5, Vol +1 ; For 19, Dex 12, Con 13, Int 11, Sag 10, Cha 8 ; AL N ; Compétences et dons : Détection +3, Fouille +2, Perception auditive +4, Attaque en puissance ; Climat/terrain : déserts chauds ; Organisation sociale : NA ; Trésor : aucun ; FP 2 ; Puissance possible : selon la classe

Huître géante

Les huîtres géantes comptent parmi les dangers des marais d'eau douce situés près de Corvis et des Cinq Doigts. Les plus gros spécimens, capables d'engloutir un nageur insouciant, font plus de deux mètres cinquante de diamètre. Même un petit spécimen est capable de vous avaler la main ou le pied et de vous noyer. Plus d'un marécageux a dû se trancher un membre pour éviter de finir sous les eaux.

Combat : les huîtres géantes se cachent, immobiles, attendant que leur proie nage jusqu'à leur mâchoire. La plupart des huîtres géantes (75% des spécimens) renferment trois à six perles géantes. Celles-ci luisent et servent à attirer la proie. Dans ce cas, la compétence Discrétion de l'huître géante sert à camoufler sa véritable nature.

Huître géante : TA G (animal) ; DV 2d8 ; Init +0 (-4 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 0 (immobile) ; CA 13 (-1 taille, -4 Dex, +8 naturelle) ; Att morsure (+4, 1d6+4) ; Esp 1,50 m x

Père Lucant, prêtre mécanique

Certains des prêtres de Cyriss qui s'attirent les faveurs de la déesse voient leur âme transplantée dans une construction mécanique. Le père Grig Lucant, un prêtre de niveau 10 du temple de Cyriss, a suivi cette procédure. Mais contrairement à la plupart des constructions, il a conservé son Intelligence, sa Sagesse et son Charisme, et ce même s'il reste immunisé contre les effets altérant l'esprit. Il possède encore tous les dons, compétences et pouvoirs magiques dont il disposait quand son esprit occupait son enveloppe de chair primitive. Il parle d'une voix grave et rauque, emplie de cliquetis et bruits de soufflet.

Combat : le père Lucant vient de combattre Alexia, ses sbires et les inquisiteurs avec le reste des prêtres. Lorsque les PJ le rencontrent, le combat l'a épuisé mais il n'est pas encore vaincu. Le père tentera de terrasser les PJ mais s'ils font mine de fuir le temple plutôt que de combattre - simple éventualité - il les laissera partir. Le père Lucant ne sortira pas du temple et montera la garde dans la grande salle (cf. salle n°1 de l'acte II).

Père Lucant, prêtre mécanique : TA G (construction) ; DV 10d10 ; pv 55 ; Init +5 (+1 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9 ; CA 16 (-1 taille, +1 Dex, +6 naturelle) ; Att fléau mécanique magique (+8, 2d6+1), éclair (+4, 1d6+1), cornes (+2, 1d8+1) ; Esp 1,5 m x 1,5 m ; All 3 m ; AS éclair ; Part immunités (construction), pouvoirs de prêtre, réduction des dégâts (5/+1), vision dans le noir (20 m) ; JS Vig +3, Réf +4, Vol +7 ; For 12, Dex 12, Con -, Int 13, Sag 18, Cha 16 ; AL NM ; Compétences et dons : Artisanat (mécanismes) +10, Connaissance des sorts +7, Connaissances (mystères) +8, Déplacement silencieux +1, Détection +4, Diplomatie +14, Discrétion +1, Perception auditive +4, Premiers secours +17, Profession (astronome) +11,

Écriture des parchemins, Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Prestige, Science de l'initiative, Tir à bout portant ; Climat/terrain : dans les temples de Cyriss uniquement, qui peuvent s'élever n'importe où ; Organisation sociale : généralement solitaire mais certains complexes accueillent jusqu'à trois prêtres ; Trésor : si le père Lucant est vaincu, les PJ peuvent récupérer son fléau mécanique (20 kg). Cette énorme arme magique ne sert qu'aux créatures de taille G ou plus et vaut 2 500 po ; FP 7 ; Puissance possible : 11-20 DV (Grand), 21-30 DV (Gigantesque)

Éclair (Sur) : le père Lucant peut lancer une puissante charge électrique (dégâts : 1d6+1) contre tout adversaire situé dans les 12 mètres.

Immunités (construction) : (cf. MM5)

Pouvoirs de prêtres (Sur) : bien qu'il soit aujourd'hui une construction, le père Lucant possède tous les attributs mentaux et les capacités magiques de son ancienne forme.

Sorts de prêtre par jour : 6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1

Domaines : Connaissance et Protection

Sorts mémorisés : 0 - *assistance divine, détection de la magie, lumière, réparation, résistance, stimulant*. 1[er] - *bouclier enthropique, faveur divine, frayeur, imprécation, injonction, sanctuaire*. 2[e] - *aide, augure, détection de pensées, force de taureau, immobilisation des personnes, réparation intégrale*. 3[e] - *cécité/surdité, clairaudience/clairvoyance, dissipation de la magie (x 2), malédiction*. 4[e] - *convocation de monstres IV (x 2), empoisonnement, immunité contre les sorts, puissance divine*. 5[e] - *cercle de douleur, forme éthérée, résistance à la magie*

Note : le père Lucant vient de se battre. Si le MJ le souhaite, il a peut-être déjà lancé des sorts et perdu des points de vie.

Sangsue cannée

Les marécages et jungles abritent de nombreuses espèces de sangsues, parmi lesquelles la sangsue cannée, qui est la plus grosse et la plus redoutée du royaume de Cygnar. Mesurant près de soixante centimètres une fois adulte, cette vermine amphibie est capable de blesser sérieusement, voire de tuer, tout voyageur imprudent. Les sangsues cannées passent la majeure partie de leurs journées parmi les joncs et roseaux qui poussent en eaux peu profondes, où elles attendent que leur proie s'y aventure. La nuit, une sangsue cannée peut s'éloigner de l'eau jusqu'à une trentaine de mètres à la recherche de proies endormies. On les rencontre généralement par groupes de six à dix.

Combat : les sangsues cannées s'en prennent à toutes les créatures de taille P ou plus évoluant dans l'eau, comptant sur leur morsure indolore pour s'accrocher à leur proie et boire son sang. La nuit, les sangsues sortent de l'eau et chassent sur le rivage. Chaque sangsue est capable de boire jusqu'à 10 pv de sang. Ainsi, lorsque plusieurs d'entre elles s'attaquent à un voyageur endormi, il leur arrive de tuer. Pour ne pas être attaqué par les sangsues cannées, il suffit de se badigeonner de raifort. Dans ce cas, la vermine doit réussir un jet de Vigueur DD 16 pour mordre sa proie. Le raifort disparaît après cinq minutes passées dans l'eau mais conserve son efficacité pendant huit heures à l'air libre.

Sangsue cannée : TA Minuscule (animal aquatique) ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init +0 ; VD 3, nage 4,5 ; CA 12 (+2 taille) ; Att morsure (-4, 1) ; Esp 0,75 m x 0,75 m ; All 0 m ; AS agrippement amélioré, drain de sang, morsure indolore ; Part vision aveugle ; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0 ; For 2, Dex 10, Con 10, Int 1, Sag 10, Cha 10 ; AL N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +13, Natation +8 ; Climat/terrain : chaud/marais tempérés ; Organisation sociale : solitaire ou groupe (3-5) ; Trésor : aucun ; FP 1/2 ; Puissance possible : 2 DV (Minuscule), 3-4 DV (Petit)

Agrippement amélioré (Ext) : (cf. MM9). Dès lors que la sangsue réussit à mordre, elle reste agrippée.

Drain de sang (Ext) : une fois agrippée, la sangsue cannée inflige automatiquement 1d3 points de dégâts par round.

Morsure indolore (Ext) : la victime de la sangsue doit réussir un jet de Sagesse DD 12 pour réaliser qu'elle a été mordue.

Serviteur de Cyriss

Ces drones mécaniques sphériques accomplissent toute une variété de tâches dans le temple de Cyriss, comme réparer les machines et attaquer les rares intrus. Ces constructions font environ quarante-cinq centimètres de diamètre et un gros œil de verre apparaît au milieu de leur corps. De dessous de la sphère jaillit une sorte de bras. Les serviteurs sont construits par les prêtres, desquels ils reçoivent des ordres verbaux simples. Les serviteurs volent mais ils ne fonctionnent que dans le temple. S'ils en sortent, ils n'ont plus accès à leur pouvoir magnétique qui les maintient en l'air et deviennent totalement inertes.

Combat : ces constructions évoluées sont capables d'agir en toute indépendance, comme aller chercher de l'aide quand elles ont un pépin. En combat, elles pincent à l'aide de leurs griffes mais sont également à même de faire fonctionner les machines du temple pour s'en prendre aux intrus. Plusieurs serviteurs peuvent agripper un même ennemi et ainsi le faire tomber ou l'emporter dans les airs. La tactique la plus courante consiste à emporter un adversaire et à le lâcher depuis une corniche ou dans une machine dangereuse.

Serviteur de Cyriss : TA Minuscule (construction) ; DV 1d10 ; pv toujours 10 ; Init +5 (+3 Dex, +2 divers/racial) ; VD vol 9, nage 6 ; CA 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle) ; Att griffe (+3, 1d3+1) ; Esp 0,75 m x 0,75 m ; All 0 m ; AS agrippement amélioré ; Part immunités (construction), vision dans le noir (20 m) ; JS Vig +0, Réf +5, Vol +0 ; For 12, Dex 16, Con -, Int -, Sag -, Cha - ; AL N ; Compétences et dons : Attaque en vol ; Climat/terrain : dans les temples de Cyriss uniquement ; Organisation sociale : solitaire ou nuée (3-5) ; Trésor : un serviteur inerte vaut environ 50 po ; FP 1/2 ; Puissance possible : NA

Les sorcières

La mère d'Alexia, Lexaria Ciannor, était à la tête des sorcières il y a de cela une dizaine d'années. Il s'agissait de femmes de bien mais le magistrat Borloch les fit chanter puis exécuter (l'histoire détaillée apparait dans la première partie de la trilogie Witchfire). Lorsque Alexia apprit à animer les morts, elle ramena les sorcières à la vie, à l'exception de sa mère, pour laquelle elle avait des projets particuliers. En termes de jeu, les sorcières sont désormais des " esclaves ", un nouveau type de morts-vivants créé par Alexia. Les esclaves sont des cadavres animés recouverts de puissantes runes de nécromancie. Ainsi, les symboles de leur puissance sont tatoués sur leur chair morte ou même gravés sur leurs os.

Combat : les sorcières obéissent à tous les ordres d'Alexia, sans la moindre hésitation. Comme il s'agissait d'ensorceleuses de talent dans la vie, elles ont conservé l'usage de quelques-uns de leurs sorts. Elles passeront donc à l'attaque à l'aide de sortilèges et de leur contact affaiblissant.

Sorcières : TA M (morts-vivants) ; DV 4d12 ; pv 26 ; Init +0 ; VD 6 ; CA 14 (naturelle +4) ; Att contact affaiblissant (+3 ; 1d8+1) ; AS apparence épouvantable, contact affaiblissant, sorts d'ensorceleuse ; Part immunités (mort-vivant), vision dans le noir (20 m) ; JS Vig +1, Réf +1, Vol +4 ; For 11, Dex 10, Con –, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; AL N ; Compétences et dons : Concentration +4, Connaissance des sorts +4, Connaissances (mystères) +4, Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Intimidation +4, Perception auditive +6, Utilisation d'objets magiques +4, Magie de guerre, Résistance au renvoi +3 ; Organisation sociale : les quatre sorcières restent en compagnie d'Alexia ; FP 4

Apparence épouvantable (Sur) : les sorcières disposent d'une aura de peur, semblable à celle d'une liche, quoique moins puissante. Toute personne située à moins de six mètres d'une sorcière doit effectuer un jet de Volonté DD 14. En cas d'échec, la victime subit une pénalité de -2 sur tous ses jets de compétence, d'initiative et d'attaque. Une fois le jet réussi, la peur est maîtrisée pendant une journée et n'a pas d'autre effet.

Contact affaiblissant (Sur) : à l'instar de celui d'une liche, le contact des sorcières inflige des dégâts d'énergie négative. Ils s'élèvent à 1d8+1, divisés par deux si la victime réussit un jet de Volonté DD 14.

Sorts d'ensorceleuse (Sur) : les sorcières lancent des sorts comme s'il s'agissait d'ensorceleuses de niveau 5 (sorts connus : 6/4/2 et sorts par jour : 6/7/5). Veuillez noter qu'au moment où les personnages les rencontrent, à la fin de l'acte II, elles ont lancé presque tous leurs sorts et constituent donc des adversaires moins dangereux. Voici les sorts dont elles disposent. Le MJ doit tout de même veiller à ce qu'il leur en reste quelques-uns lorsque les PJ les affronteront.

0 - *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, son imaginaire.* 1er - *armure de mage, bouclier, coup au but, frayeur, graisse, projectile magique, verrouillage.* 2e - *image imparfaite, poussière scintillante, résistance aux énergies destructrices, sphère de feu, toile d'araignée.*

Terreur des tunnels

Ces monstruosités bardées de tentacules et de crocs vivent généralement dans les cavernes humides de montagne, où elles se nourrissent de rats, de chauves-souris, d'insectes et d'autres vermines. Parfois, on les retrouve dans les égouts de nos villes. De tels spécimens se seront certainement échappés de ménageries privées ou de zoos itinérants, trouvant refuge dans les égouts boueux. Les terreurs des tunnels suffisamment chanceuses pour vivre sous une ville font un régime d'ordures, de rats et parfois de vagabonds, grandissant alors assez pour remplir les tunnels les plus larges. Les sans-logis et propres-à-rien savent que quelque chose vit sous leurs pieds mais personne ne semble les croire et nul ne s'inquiète lorsque l'un d'eux disparaît.

Terreur des tunnels : TA G (aberration) ; DV 6d8+6 ; pv 33 ; Init +2 (+2 Dex) ; VD 6 ; CA 13 (-1 taille, +2 Dex, +2 naturelle) ; Att morsure (+5, 2d4+2) ; Esp 1,50 m x 1,50 m ; All 3 m ; Part présence terrifiante, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (20 m) ; JS Vig +3, Réf +4, Vol +5 ; For 14, Dex 14, Con 12, Int 2, Sag 10, Cha 10 ; AL N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +2, Natation +4, Perception auditive +5 ; Climat/terrain : sous terre ; Organisation sociale : solitaire ; Trésor : standard (pièces et gemmes uniquement ; la majeure partie du trésor se trouve dans l'estomac de la créature mais le reste peut se trouver dans son repaire) ; FP 4 ; Puissance possible : 7-12 DV (Grand), 13-18 DV (Gigantesque)

Présence terrifiante (Ext) : (cf. MM8)

Sensibilité à la lumière (Ext) : à la lueur d'une torche ou d'une lumière plus vive, la créature est victime d'un malus de -2 à l'initiative et à ses jets d'attaque. Malgré cela, elle s'en prendra de préférence à la source de la lumière plutôt qu'à une autre cible. S'il existe plusieurs sources de lumière, elle attaquera la plus vive.

Zombie des marais

D'après la croyance populaire, les individus qui meurent dans les marais et ne sont pas inhumés s'animent sous la forme de ces morts-vivants hideux. Une fois animés, ils rentrent lentement chez eux pour se venger de ceux qui les ont abandonnés. Évidemment, toute personne qui se trouve en travers de leur chemin passe également à la moulinette. Les zombies des marais apparaissaient déjà dans la première partie de la trilogie Witchfire (cf. NPL60).

Zombie des marais : TA M (mort-vivant) ; DV 3d12 ; Init +0 ; VD 6 ; CA 13 (+3 naturelle) ; Att griffes (+2, 1d6+1) ; AS création de rejeton ; Part mort-vivant ; JS Vig +0, Réf +0, Vol +0 ; For 12, Dex 11, Con –, Int 6, Sag 10, Cha 10 ; AL toujours N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Escalade +4, Perception auditive +2, Combat en aveugle ; Climat/terrain : marais tempérés ; Organisation sociale : solitaire ou meute (3-5) ; Trésor : aucun ; FP 2 ; Puissance possible : NA

Création de rejeton (Sur) : toute personne tuée par un zombie des marais en devient elle-même un au bout de 1d4 minutes.

Appendice B : Personnages

Alexia Ciannor

Âgée de dix-sept ans, Alexia Ciannor est la nièce du père Dumas. Sa mère, la sœur de l'épouse du grand-prêtre, était la responsable des sorcières de Corvis. Elle fut exécutée il y a de cela dix ans aux côtés des autres sorcières. Alexia hérita des pouvoirs magiques de sa mère et est devenue une puissante ensorceleuse. En fait, c'est une prodige de niveau 10. Elle est motivée par un désir de vengeance - à l'encontre de Borloch et d'Oberen, qui orchestrèrent le procès, mais aussi de Corvis, qu'elle considère comme une ville du mal. Malheureusement pour elle, les PJ ont déjoué ses plans. À la fin de *L'ombre de l'exilé*, on la croit morte. En fait, elle reviendra dans le troisième tome de la trilogie, où elle constituera une alliée inattendue pour les PJ. Mais ne leur en dites rien pour l'instant !

Alexia Ciannor, ensorceleuse niveau 10 : TA M (1,68 m, humaine) ; DV 10d4+10 ; pv 31 ; VD 9 ; CA 10 ; Att dague (+5, 1d4), petit pistolet (+5, 2d4) ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +8 ; For 9, Dex 10, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 17 ; AL N ; Compétences et dons : Alchimie +8, Connaissance des sorts +12, Connaissances (mystères) +12, Concentration +12, Équitation +5, Langue (commune), Natation +4, Renseignements +5, Scrutation +3, Sens de la nature +2, Création d'objets merveilleux, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Quintessence des sorts ; FP 10 ; Sorts par jour : 6/7/7/7/5/3 ;

Sorts connus : 0 - *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, rayon de givre, réparation, don imaginaire.* 1er - *bouclier, charme-personne, couleurs dansantes, monture, projectile magique.* 2e - *cécité/surdité, déblocage, invisibilité, piège de Léomund.* 3e - *clignotement, éclair, vol.* 4e - *métamorphose provoquée, œil de mage.* 5e - *animation des morts.* En outre, Alexia connaît de puissants sorts de nécromancie, qu'elle a créés pour certains, qu'elle a appris grâce à de vieux textes pour d'autres. Elle préfère ne pas tuer, sauf quand son adversaire mérite *vraiment* la mort.

Possessions : hormis l'épée Witchfire, quelques notes de recherche magique (dissimulées à Corvis) et un pistolet volé, Alexia ne possède pas grand-chose.

Anouar Brenn

Il n'est pas difficile de comprendre qui a profité des meilleurs gènes dans la famille... Anouar est loin d'être aussi capable que son grand frère, mais il n'en reste pas moins un bon homme de main de Bigleux. Anouar aide Killian à rembourser sa dette de jeu de peur que Gros Alton ne fasse tuer son frère si celui-ci ne paye pas dans les temps. Même s'il n'a plus l'occasion de pratiquer l'équitation depuis qu'il travaille pour Bigleux, Anouar est un bon cavalier.

Anouar Brenn, guerrier niveau 2 : TA M (1,90 m, humain) ; DV 2d10 ; pv 14 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 12 (cuir) ; Att rapière (+2, 1d6), arc long (+2, 1d8) dague de jet (+2, 1d4) ; JS Vig +3, Réf +0, Vol -1 ; For 11, Dex 11, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 9 ; AL CN ; Compétences et dons : Artisanat (machines à vapeur) +3, Déplacement silencieux +0, Détection -1, Discrétion +0, Équitation +4, Langue (commune), Natation +2, Perception auditive -1, Attaque réflexe, Combat monté, Tir à bout portant, Tir monté ; FP 2

Possessions : armure de cuir, rapière, dagues de jet, arc long, carquois, vingt flèches et l'équivalent de quelques pièces d'or en monnaie

Bigleux

Bigleux est un petit escroc qui possède un bateau, *La Fortune*, et une affaire de fret. Quand il ne mène pas une existence " honnête " sur les flots, il joue et fait du recel sur les quais. Il est chaotique mais certainement pas mauvais. Si les PJ se lient d'amitié avec lui, il constituera un allié précieux (quoique pas très fiable) car il dispose de nombreux contacts dans la pègre de Corvis.

Bigleux, roublard niveau 3 : TA M (1,55 m, humain) ; DV 3d6+9 ; pv 22 ; Init +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 9 ; CA 16 (+4 Dex, cuir) ; Att épée longue (+2, 1d8), dague de jet (+7, 1d4) ; JS Vig +4, Réf +9, Vol +3 ; For 11, Dex 18, Con 16, Int 14, Sag 14, Cha 10 ; AL CN ; Compétences et dons : Artisanat (machines à vapeur) +6, Contrefaçon +4, Déguisement +6, Déplacement silencieux +4, Détection +6, Discrétion +9, Escalade +5, Estimation +8, Langue (commune), Natation +5, Perception auditive +7, Premiers secours +4, Profession (joueur) +8, Renseignements +4, Saut +4, Utilisation d'objets magiques +4, Arme en main, Réflexes surhumains, Science de l'initiative ; FP 3

Possessions : armure de cuir, épée longue, dagues de jet, bateau à vapeur *La Fortune*. Bigleux possède 2 000 po environ en gemmes, pièces et équipement, dont le plus gros est caché en ville.

Capitaine Julian Helstrom

Le capitaine Helstrom est un officier du guet respecté et son nom est connu dans les milieux criminels comme marchands. Autrefois, il était dans l'armée du roi mais il la quitta et rejoignit le guet de Corvis. Même si nul ne le sait à Corvis, le capitaine est en fait un agent secret œuvrant pour le compte du roi Raelthorne le Jeune.

Capitaine Julian Helstrom, guerrier niveau 9 : TA M (1,68 m, humain) ; DV 9d10+9 ; pv 62 ; VD 6 ; CA 17 (+2 Dex, cuirasse) ; Att épée longue de qualité supérieure (+13/+8, 1d8+4), pistolet de l'armée (+11/+6, 2d6) ; JS Vig +7, Réf +5, Vol +5 ; For 16, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 15 ; AL LN ; Compétences et dons : Concentration +5, Contrefaçon +6, Crochetage +4, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +2, Dressage +10, Escalade +5, Langue (commune), Natation +4, Perception auditive +2, Sens de la nature +6, Arme de prédilection (épée longue), Attaque puissante, Attaque réflexe, Combat en aveugle, Esquive, Endurance, Prestige, Science du critique (épée longue), Science du désarmement, Souplesse du serpent ; FP 9

Possessions : le capitaine Helstrom possède une épée longue de qualité supérieure, celle qu'il portait lorsqu'il était officier dans l'armée. Il utilise encore son armure et son pistolet de l'armée du Cygnar. Tout son équipement est parfaitement bien entretenu. Ses aventures lui ont également rapporté l'équivalent de quelques milliers de pièces d'or en gemmes et pièces qui se trouvent répartis entre sa demeure et la Banque du Cygnar.

Killian Brenn

Sur le bateau à vapeur *La Fortune*, Killian est le second de Bigleux. Il est costaud et malin, mais des dettes de jeu pèsent au-dessus de sa tête telle une épée de Damoclès. Bigleux et lui sont de bons amis, et il est probable qu'il achètera une part dans *La Fortune* et deviendra le partenaire de Bigleux lorsqu'il aura épongé ses dettes. Killian donne aussi un coup de main à Bigleux quand il se livre à des activités louches.

Killian Brenn, guerrier niveau 3 : TA M (1,55 m, humain) ; DV 3d10+6 ; pv 20 ; Init +3 (+3 Dex) ; VD 9 ; CA 15 (+3 Dex, cuir) ; Att épée longue (+7, 1d8), armes de jet (+6, selon arme) ; JS Vig +5, Réf +4, Vol +1 ; For 18, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 11, Cha 10 ; AL CN ; Compétences et dons : Artisanat (machines à vapeur) +4, Connaissances (machines à vapeur) +3, Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Dressage +6, Équitation +9, Langue (commune), Natation +8, Perception auditive +4, Vol à la tire +5, Arme de prédilection (épée longue), Arme en main, Combat monté, Pistage, Vigilance ; FP 3

Possessions : armure de cuir, épée longue. Killian a en tout et pour tout 50 po. Ses dettes de jeu se montent à 1 000 po et le gros de l'argent qu'il gagne sert à rembourser un type miteux appelé Gros Alton. Killian se débarrassait bien de sa dette en faisant les poches des PJ s'il était sûr de s'en tirer indemne.

Leto le mousse

Leto (que Bigleux et son équipage appellent " Votre Altesse " par dérision) est un gosse de la rue, un peu sot qui embarque de temps en temps clandestinement à bord de *La Fortune*. Bigleux et ses hommes tolèrent désormais sa présence et lui confient toutes les corvées du navire. Si les PJ le traitent bien, il laissera peut-être tomber Bigleux pour traîner dans leur sillage - voire dans les alentours du temple.

Leto le mousse, personne du commun niveau 1 : TA M (1,75 m, humain) ; DV 1d4+1 ; pv 5 ; Init +1 (+1 Dex) ; VD 9 ; CA 11 (+1 Dex) ; Att arme de mêlée (-2, selon arme), arme à distance (+1, selon arme) ; JS Vig +1, Réf +1, Vol +2 ; For 6, Dex 12, Con 12, Int 5, Sag 10, Cha 6 ; AL N ; Compétences et dons : Déplacement silencieux +1, Discrétion +1, Escalade +6, Langue (commune), Natation +2, Perception auditive +0, Talent (Escalade) x 2 ; FP 1

Possessions : 10 pc, ni arme ni armure

Père Pandor Dumas

Il s'agit du grand-prêtre de Corvis et d'un notable de la communauté. Le père Dumas a honte que la sœur de sa femme ait été exécutée dix ans plus tôt au titre de sorcière. Son épouse étant également morte, le père Dumas s'occupe de sa nièce Alexia. Bien qu'il n'ait que quarante ans, ses cheveux sont totalement gris et ses traits anguleux. Il a beau paraître plus vieux que son âge, il n'en est pas moins aussi alerte qu'une épée de Khador. La communauté apprécie et respecte le père, qui jouit d'une excellente réputation à Corvis. En temps normal, le père Dumas ne porte ni arme ni armure. En cas de combat, il dispose d'une *masse d'armes lourde +1*, mais aussi d'un *bouclier +1* et d'une *clibanion +1* qui lui confèrent une CA de 20.

Père Pandor Dumas, prêtre niveau 7 : TA M (1,73 m, humain) ; DV 7d8+7 ; pv 39 ; VD 9 ; CA 10 ; Att *masse d'armes lourde +1* (+6, 1d8+2) ; JS Vig +6, Réf +2, Vol +8 ; For 12, Dex 11, Con 13, Int 12, Sag 16, Cha 15 ; AL LB ; Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance des sorts +6, Connaissances (folklore local) +4, Connaissances (mystères) +4, Diplomatie +4, Langue (commune), Premiers secours +7, Scrutation +3, Efficacité des sorts accrue, Emprise sur les morts-vivants (x2), Magie de guerre ; FP 7 ; Domaines de prêtre : Bien, Guérison ; Sorts mémorisés (6/5+1/4+1/3+1/1+1) : 0 - *assistance divine, détection de la magie, lecture de la magie, réparation, soins superficiels, stimulant.* 1er - *bouclier enthropique, compréhension des langages, détection du mal, protection contre le mal, regain d'assurance, sanctuaire.* 2e - *aide, consécration, discours captivant, immobilisation des personnes, zone de vérité.* 3e - *dissipation de la magie, marche sur l'onde, prière, soins importants.* 4e - *châtiment divin, restauration*

Possessions : les seules possession de marque du père Dumas sont son *bouclier +1*, sa *masse d'armes lourde +1* et sa *clibanion +1*. Il ne s'encombre guère de biens matériels.

Ulfass Borloch

Au début de la trilogie Witchfire, le magistrat Borloch siège au conseil municipal et vient juste après le maire en terme d'autorité. Au milieu du tome II, Raelthorne, Oberen et lui s'emparent de Corvis. Borloch est un homme profondément mauvais. Il soumit les sorcières de Corvis au chantage pour qu'elles exécutent ses ordres et qu'il acquière davantage de pouvoir. Quand elles ne lui furent plus utiles, il les fit exécuter. En réalité, Borloch fut lui-même manipulé par Vahn Oberen, qui avait ses raisons pour souhaiter la mort des sorcières. Désormais, Borloch n'est rien de plus que le pantin d'Oberen et de Raelthorne l'Ancien.

Ulfass Borloch, roublard niveau 6 : TA M (1,63 m, humain) ; DV 6d6 ; pv 28 ; Init +3 (+3 Dex) ; VD 9 ; CA 16 (+3 Dex, *cuir +1*) ; Att dague (+4, 1d4), dague de jet (+7, 1d4) ; AS attaque sournoise (+3d6) ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +2 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 8 ; AL NM ; Compétences et dons : Bluff +8, Connaissances (folklore local) +6, Contrefaçon +8, Décryptage +5, Déplacement silencieux +5, Détection +3, Diplomatie +8, Équitation +4, Estimation +9, Intimidation +8, Langage secret +7, Langue (commune), Perception auditive +4, Profession (avocat) +5, Psychologie +6, Renseignements +8, Esquive, Prestige, Robustesse (x 2) ; FP 6

Possessions : Borloch est très riche. Si besoin, il peut également se procurer des armes et objets magiques. Comme il est *bon* d'être maire !

Vahn Oberen

Ce puissant magicien est l'individu responsable de l'exécution des sorcières de Corvis. Il prédit l'avènement des sorcières grâce à de vieilles prophéties puis manipula le magistrat Borloch pour qu'il les fit chanter et arrêter. En fait, Oberen en personne se chargea d'exécuter les sorcières. Son épée magique, Witchfire, lui transmit une partie des pouvoirs de chacune des sorcières.

Vahn Oberen, magicien niveau 12 : TA M (1,73 m, humain) ; DV 12d4+24 ; pv 49 ; VD 9 ; CA 14 (+2 Dex, *anneau de protection +2*) ; Att *dague +3* (+9/+4, 1d4+3), *dague de jet +3* (+11/+6, 1d4+3) ; JS Vig +6, Réf +6, Vol +10 ; For 11, Dex 15, Con 14, Int 18, Sag 14, Cha 13 ; AL NM ; Compétences et dons : Alchimie +8, Connaissance des sorts +13, Connaissances (folklore local) +14, Connaissances (mystères) +17, Concentration +9, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +7, Langue (commune, plus quelques autres qui vous donneraient un mal de crâne terrible s'il en prononçait ne fût-ce qu'un seul mot en votre présence...), Perception auditive +3, Renseignements +16, Scrutation +18, Création d'anneaux magiques, Écriture des parchemins, Efficacité des sorts accrue, Extension de durée, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre, Maîtrise des sorts (*changement d'apparence, charme-personne, dissipation de la magie*), Quintessence des sorts ; FP 12 ; Sorts par jour : 4/5/5/5/4/3/2.

Sorts connus : 0 - tous. 1er - *bouclier, changement d'apparence, charme-personne, contact glacial, corde animée, décharge électrique, feuille morte, identification, image silencieuse.* 2e - *déblocage, détection de l'invisibilité, image miroir, lévitation, piège de Léomund.* 3e - *boule de feu, dissipation de la magie, lenteur, protection contre les énergies destructives, rapidité, vol.* 4e - *bouclier de feu, charme-monstre, convocation de monstres IV, invisibilité suprême, lueur d'arc-en-ciel, métamorphose, porte dimensionnelle.* 5e - *animation des morts, brume mortelle, cauchemar, domination, immobilisation de monstre, mur de fer, mur de force, mur de pierre.* 6e - *convocation de monstres VI, éclair multiple, pétrification*

Possessions : Oberen porte une *dague +3* aux origines mystérieuses. Sur son ordre, l'arme peut émettre de la lumière et sans doute possède-t-elle d'autres pouvoirs. Il a également un *anneau de protection +2*. S'il a besoin d'argent, sachez qu'il a accès à de vastes ressources. Allons, il est à la tête de l'Inquisition !



Appendice C : Armes à feu

Dans la première partie de la trilogie Witchfire, *La nuit la plus longue*, nous vous avons présenté des armes à feu ainsi que plusieurs nouvelles compétences d'Artisanat et de Profession. Voici comment fonctionnent précisément les armes à feu en combat. Veuillez remarquer que les armes à feu des Royaumes d'Acier sont différentes de celles de notre histoire. En effet, nous ne les avons pas conçues pour qu'elles ressemblent en tout point à celles de la Terre. Mais plus important encore, leur vocation n'est pas de remplacer les arcs et arbalètes dans le jeu.

Pour utiliser un pistolet, un fusil ou un canon, le personnage doit posséder le don Maniement des armes exotiques (petites armes) ou (canons). Les " petites armes " (pistolets et fusils uniquement) doivent être ajoutées à la liste des armes exotiques (cf. MJ99). Les " canons " doivent également y être ajoutés mais notre considération n'est pas de les traiter aujourd'hui.

Pour utiliser un pistolet ou un fusil au combat, il faut disposer d'une nouvelle compétence : Artisanat (petites armes), qui est une compétence des classes de combattant (cf. GM39), guerrier, paladin et roublard. Les barbares n'y ont pas droit. La compétence Artisanat (petites armes) permet au personnage de recharger et de nettoyer une arme. Elle ne permet pas de fabriquer ou de réparer ces armes. De même, le rechargement et la maintenance d'armes lourdes requièrent la compétence Artisanat (canonnier), qui est une compétence des classes de combattant et de guerrier. Elle est considérée comme une compétence d'autre classe pour les paladins.

Dons et compétences

Selon les règles, un PJ doit avoir un bonus d'attaque de base de +1 pour prendre le don Maniement des armes exotiques. Cela signifie que de nombreux personnages de niveau 1 ne pourront pas prendre de pistolet et que cela risque de ne pas convenir au style de votre groupe. Si cela pose un problème, contournez les règles ! L'un des premiers PJ des Royaumes d'Acier de Privateer Press était un ensorceleur de niveau 1 portant des lunettes et deux pistolets. Si nous l'avons fait, pourquoi pas vous ?

Alors n'hésitez pas à déformer ou à enfreindre les restrictions de compétences de classe si vous avez une bonne raison derrière la tête. Dans les Royaumes d'Acier, les magiciens disposent de Décryptage au titre de compétence de classe et pas les roublards. Tout cela parce que c'est plus logique. De même, si un PJ barbare équipé d'un fusil sied à votre campagne, contournez les règles.

Aide de jeu A – le message d'Oberen (acte I)

J'entends parfaitement bien que vous vous lancerez très prochainement à la poursuite de la jeune et délicieuse Alexia. A cet effet, je vous souhaite bonne chance. Si vous récupérez l'épée qu'elle porte, je vous serais reconnaissant de me la remettre. J'en suis le légitime propriétaire et je récompenserai très généreusement votre gestion discrète de la situation.

Si vous réussissez votre mission, nous aurons bientôt l'occasion de nous revoir.

Bien amicalement.

O.

Aide de jeu B – Le plan d'Helstrom (acte II)

les égouts
échelle
?
entrée
entrée secrète
porte et escaliers
cellules
porte
porte
cellules
magasin
salle d'interrogatoire
bloc cellulaire
n'essayez pas de quitter le bloc cellulaire – et ne laissez pas les gardes donner l'alarme !

Pour recharger une arme à feu, il faut utiliser au moins une action et réussir un jet d'Artisanat (petites armes) ou (canonnier). Les détails de l'action et le DD du jet dépendent de la complexité de l'arme en question. Pour recharger un pistolet ou un fusil, il faut généralement utiliser une ou deux actions. Toutefois, dans le cas d'une arme plus complexe, comme un canon, cela risque de prendre plusieurs rounds de travail à quelques servants d'artillerie. Le DD du jet de rechargement est généralement de 10 ou moins pour les petites armes. En conséquence, décider de " faire 10 " à son jet de compétence avant ou après le combat permet d'obtenir un succès automatique.

En cas de réussite du jet d'Artisanat, l'arme est rechargée une fois les actions requises utilisées. Si le jet échoue, ou si un rechargement de plusieurs rounds est interrompu, il faut tout recommencer depuis le début. Si le jet échoue de 5 au moins, la tentative est ratée et les munitions sont perdues. Enfin, toutes les actions de rechargement sont sujettes aux attaques d'opportunité.

Quand on recharge, voici ce que l'on doit faire. Premièrement, il faut ouvrir la culasse. Ensuite, il faut en sortir les restes de la charge précédente, disposer la charge dans la chambre et refermer la culasse. Enfin, le mécanisme de mise à feu doit être armé. Un seul et unique jet de compétence recouvre tout ceci.

Exemples d'armes à feu

Toutes les armes à feu infligent au moins deux dés de dégâts et ont une valeur minimum de critique de 19-20/x3. L'indice de rechargement apparaît par exemple comme suit : " 2A/DD8 ". 2A est le nombre d'actions requises et 8 est le DD du jet d'Artisanat (petites armes) ou (canonnier). Les armes nécessitant un round complet affichent un C à la place d'un A.

Le MJ peut aisément concevoir ses propres armes à feu en modifiant ces caractéristiques. Les armes plus puissantes disposent d'un temps de rechargement plus long et/ou plus difficile, sans compter que leurs munitions sont plus chères. Les armes à répétition sont très rares.

Petit pistolet : cette arme mesure moins de 25 cm de long et il est facile de la dissimuler. Prix : 400 po ; Dégâts : 2d4 perforants ; Rechargement : 1A/DD6 ; Critique : 19-20/x3 ; Facteur de portée : 12 m ; Poids : 2 kg

Pistolet de l'armée : il s'agit d'une version plus grosse et plus puissante que l'on remet généralement aux officiers de l'armée. Il mesure 30 cm de long et est équipé d'un très large barillet. Prix : 600 po ; Dégâts : 2d6 perforants ; Rechargement : 1A/DD8 ; Critique : 19-20/x3 ; Facteur de portée : 24 m ; Poids : 2,5 kg

Fusil de l'armée : un fusil classique mesure entre 0,90 et 1,20 m de long. Les régiments de fusiliers sont assez rares dans la plupart des royaumes. Prix : 1 200 po ; Dégâts : 2d8 perforants ; Rechargement : 2A/DD12 ; Critique : 19-20/x3 ; Facteur de portée : 60 m ; Poids : 7,5 kg

Petit canon : ces caractéristiques correspondent aux plus petits canons existant, comme ceux que l'on installe à bord des navires de guerre. Prix : 3 000 po ; Dégâts : 2d12 perforants ; Rechargement : 3C/DD12 ; Critique : 19-20/x3 ; Facteur de portée : 45 m ; Poids : 100 kg

Munitions

Les munitions des petites armes sont constituées de poudre explosive et d'un projectile entassés dans un étroit cylindre. Pour fabriquer des munitions, le lanceur de sorts doit disposer d'un nouveau don, Création de poudre explosive, disponible dès le niveau 5. Mais il faut aussi posséder la compétence Alchimie, des réactifs chimiques précis, un matériel coûteux et beaucoup de temps.

Les munitions coûtent entre 6 et 10 po pour un pistolet et entre 8 et 12 po pour un fusil. Selon sa taille, une charge de canon coûte entre 20 et 50 po. En outre, le coût des munitions varie grandement selon l'endroit et la demande. Parfois, elles ne sont tout simplement pas disponibles, faisant alors des armes à feu des massues somptueusement décorées. Les munitions sont fragiles. Elles sont fichues si elles sont mouillées ou subissent 1 point de dégâts. En outre, elles sont inflammables. Une exposition au feu les détruit assurément. La poudre explosive alchimique se consume facilement mais à l'instar de notre poudre à canon moderne, elle n'explose pas à moins d'être confinée. Enfin, comme nous parlons de munitions magiques, celles-ci deviennent inertes si elles sont soumises à une *dissipation de la magie* (cf. MJ206). La facilité avec laquelle on les neutralise dépend du niveau de leur concepteur mais en général, un jet de *dissipation de la magie* DD 18 réussi rend la poudre explosive inerte pendant 1d4 rounds.

La plupart des munitions renferment une simple bille de plomb. Toutefois, il en existe d'autres types. Les projectiles incendiaires, empoisonnés ou même enchantés existent mais il faut mettre la main à la poche. Les canons tirent des projectiles beaucoup plus gros aussi les canonniers disposent-ils d'alternatives particulièrement diaboliques. Bien entendu, les projectiles spéciaux augmentent grandement les coûts, en particulier s'ils sont magiques.